Thunder

GAME HIHYOU EXTRA VERSION

ゲーム批評

大増刊!!

平成11年10月3日発行 第6巻第13号通巻46号
ゲーム批評 10月号増刊

猿の帝国

なんと！この世に
ゲームをするサルが？

シナリオの
存在意義って？

ビバ！
血みどろゲーム!?

ゲームにおける
残酷表現の是非と魅力。

ディアブロを超えるか？ 最強のネットワークRPG

EVER QUEST 徹底特集！

MAKING OF MASKED RIDER FOR PLAYSTATION

平成の世に美麗なCGとなって
甦った仮面ライダー。
「二十七年目の変身」をした、仮面ライダーを
愛した全てのひとにおくる。

1998年10月、
仮面ライダー生誕から27年目にして登場した、
格闘ゲーム「仮面ライダー」。
細部にまでこだわり、
ファンをうならせたこの作品の
メイキングを徹底追及する究極の一冊！
また、多くのゲストを迎え、
仮面ライダーを愛する
全ての人におくる、ファン必携本!!

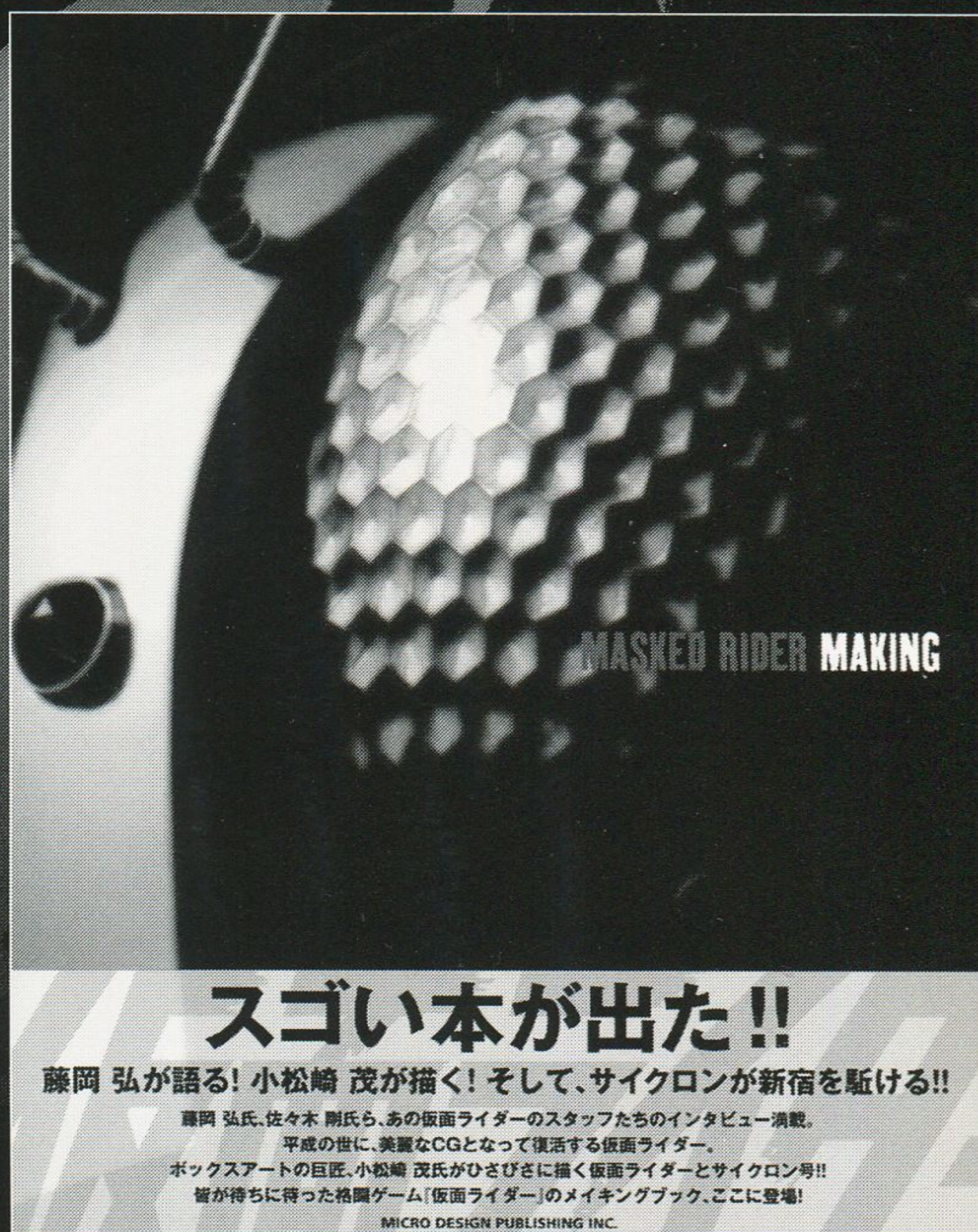
超豪華ゲスト陣！

雨宮 慶太 ◎オリジナルライダー描きおろしイラスト＆エッセイ
竹谷 隆之 ◎エッセイ
寺田 克也 ◎仮面ライダー描きおろしイラスト＆エッセイ
岡元 建三 ◎蜘蛛男フィギュア＆エッセイ
韮沢　靖 ◎オリジナルライダー描きおろしイラスト＆エッセイ
小松崎 茂 ◎仮面ライダー描きおろしイラスト

特別インタビュー

藤岡 弘　佐々木 剛　納谷 悟郎　中江 真司

他、ゲーム制作者、仮面ライダー制作当時の関係者ゲスト、
ゲーム『仮面ライダー』設定資料一挙掲載!!!

MASKED RIDER MAKING

スゴい本が出た!!
藤岡 弘が語る! 小松崎 茂が描く! そして、サイクロンが新宿を駈ける!!
藤岡 弘氏、佐々木 剛氏ら、あの仮面ライダーのスタッフたちのインタビュー満載。
平成の世に、美麗なCGとなって復活する仮面ライダー。
ボックスアートの巨匠、小松崎 茂氏がひさびさに描く仮面ライダーとサイクロン号!!
皆が待ちに待った格闘ゲーム『仮面ライダー』のメイキングブック、ここに登場!
MICRO DESIGN PUBLISHING INC.

「仮面ライダー メイキング」
In Store Now AB判／164頁／定価3000円（税別）

編集・発行：（株）マイクロデザイン出版局
〒104−0043　東京都中央区湊2−4−1 MGビル TEL 03-3206-1641（販売）

GAME HIHYOU EXTRA VERSION
Thunder

ゲーム批評10月号増刊
ゲーム批評サンダー

表紙イラスト／寺田克也
カバーデザイン／赤木久生

contents

巻頭、総天然色!!

大発見!!

これがパックマンをやる猿じゃよ

わぁ

カンちゃん

秋葉原博士

　一大発見である。まずは、上の写真を見ていただきたい。猿。そう、猿である。一見なんの変哲もない、哺乳網霊長目ヒト上科の猿である。その猿がご覧の通り、なんとテレビゲームを遊んでいるのだ。

　彼が遊んでいるのはナムコの『パックマン』。ここに、彼が遊んでいる一連の様子を撮影したビデオがある。猿操るパックマンは実に器用に、モンスターたちの追撃をかわし、パワーエサで逆襲し、画面上のドットを食い尽くしてゆく。「猿のようにハマる」とか「猿でも出来る」などという物言いがあるが、なにかまるで冗談のような光景だ。だが、これは決して冗談などではない。彼の名はカンジ。アメリカはジョージア州立大学の言語研究センターで飼育されているボノボ族の一頭である。

　カンジが仮に、ゲームを行うよう人間に仕込まれた猿だとしたら、そして彼がゲームをクリアした際に得られる何らかの報酬を期待して遊んでいるのだとしたら、事はさして驚くには値しない。その場合、彼は「遊んでいる」のではなく、ただ「芸」を我々に披露しているに過ぎないからだ。そして私たちは、猿がその程度の芸ならば易々と習得できるほどの知能を持った生物だということを知っている。

　ところが、そうではない。彼にはゲームを遊んだところで何の報酬も与えられることはない。彼はゲームを遊ぶこと、それ自体を楽しんでいるのである。それは実際に彼が遊んでいる姿を見れば明らかだ。隣に座った研究者たちに囃されながら、カンジは実に真剣なまなざしでゲーム画面を見つめ、レバーを動かす。面をクリアしたときは嬉しそうに体を揺すり、うなずき、モンスターにやられたときは「ギャア」という声を発して、頭に手をやり、のけぞる。そ

『パックマン』を遊ぶ猿、カンジ。ジョージア州立大学・言語研究センターにて。

衝撃ドキュメント!!

なんと、アメリカにゲームを遊ぶ猿が実在した!!

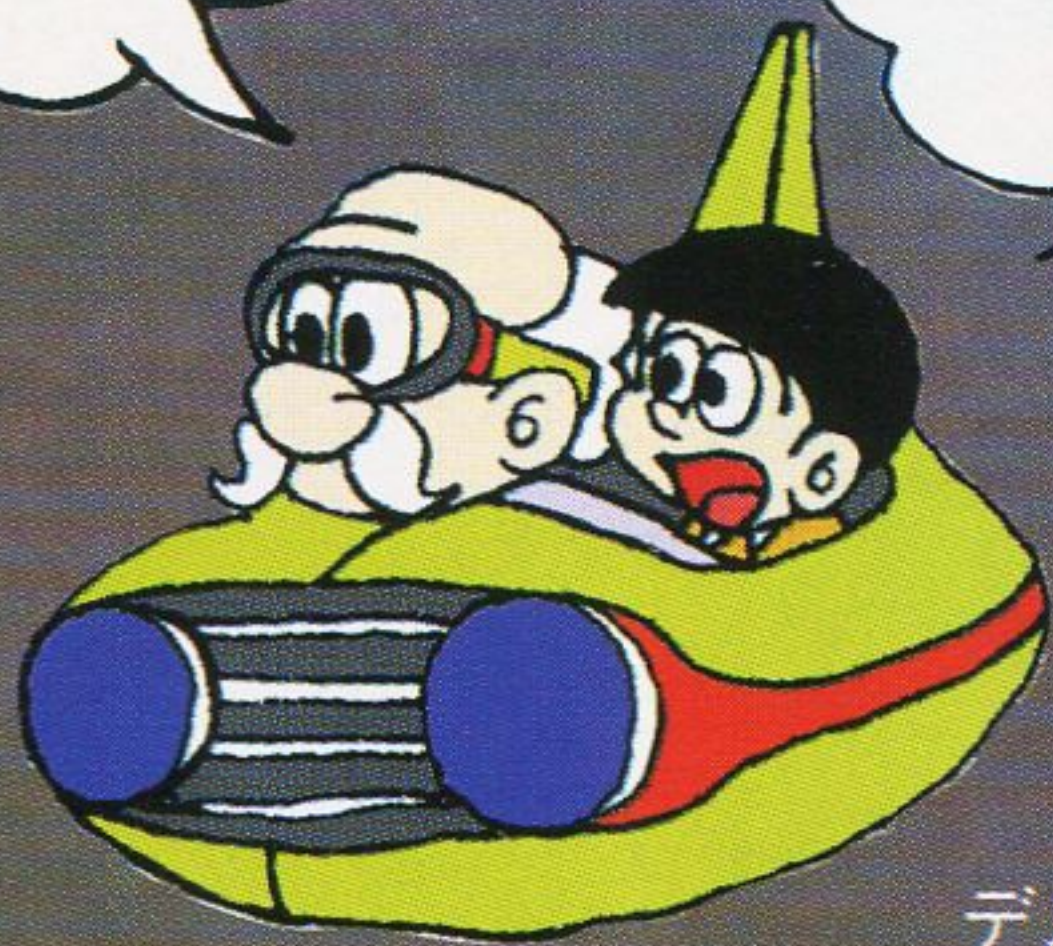
ゲーム猿

こには人間が遊ぶ様とまったく変わらない、緊張と弛緩、喜びと悔しさの発露が見てとれる。

言語研究センターの研究者たちと親しい明治学院大学助教授・古市剛史氏の話によれば、テレビゲームで遊ぶのはこのカンジに限らないという。「以前、NHKの取材でセンターに同行したとき、ゲームのシーンを撮影することになったんですが、そこでオースティンとシャーマンという二匹のチンパンジーが、ゲームの取りあいを始めたんですよ。何か報酬があるわけでもないのにね。それで研究者の方が、『最初はオースティンの番』というとオースティンがやる。『はい、おしまい、次はシャーマン』と言うと交代する。本当に人間の子供とそっくりでした」。

テレビゲームを、時には取りあいをしてまで遊ぶ猿。ゲーマーとして、我々はこの光景に何を感じればいいのだろうか？　親近感、それとも嫌悪感？　なにはともあれ、考えさせられることが幾つかある。なぜ彼らはテレビゲームを楽しむことができるのか？　彼らはシンボルを理解しているのか？　そして、そもそもテレビゲーム＝遊びとはなんなのか？　特集「猿の帝国」は本誌57ページから始まります。

57ページへ急ぐのじゃ!

早く早く

デストロイ号

ビバ！血みどろ!?

ゲームにおける残酷表現の是非と魅力

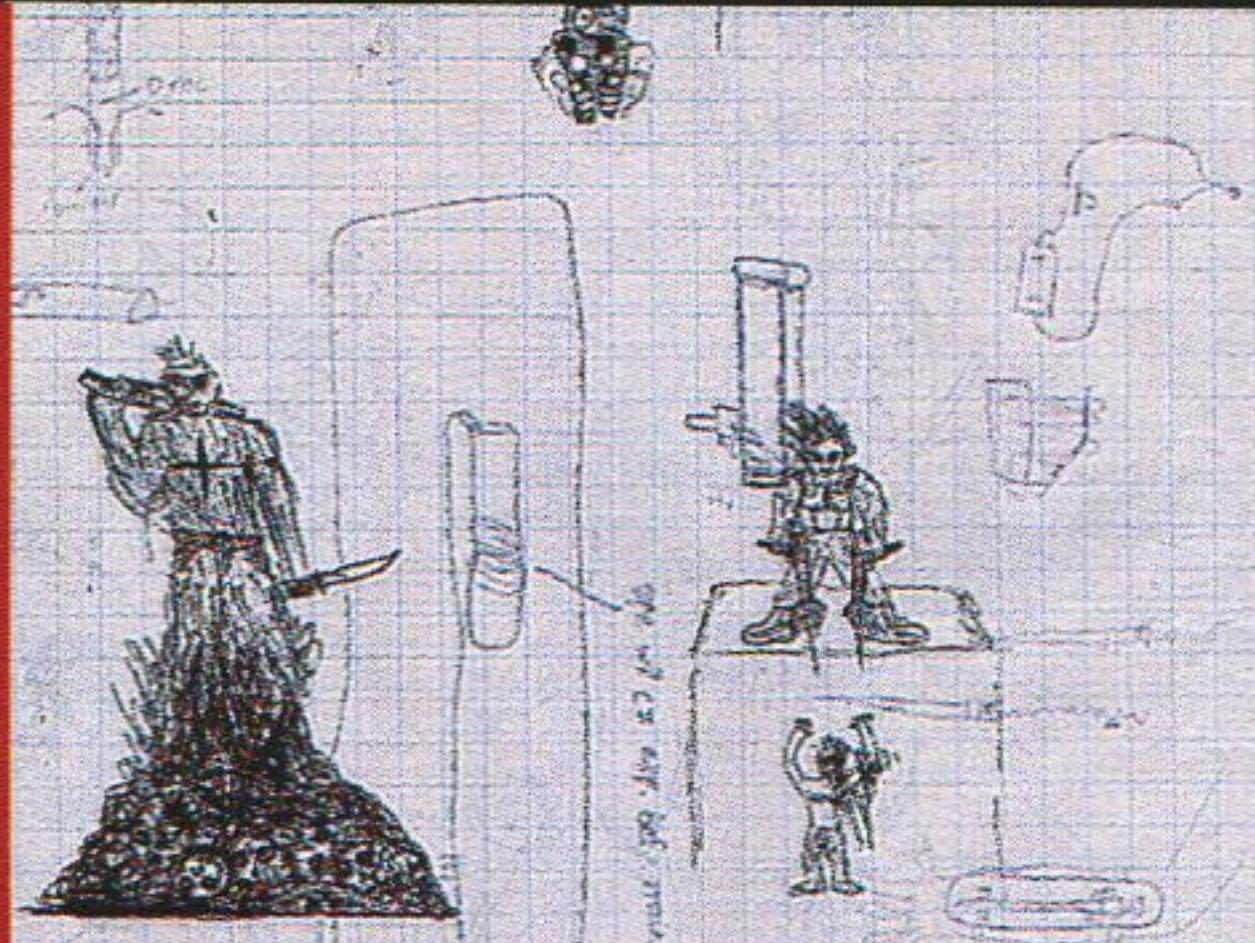
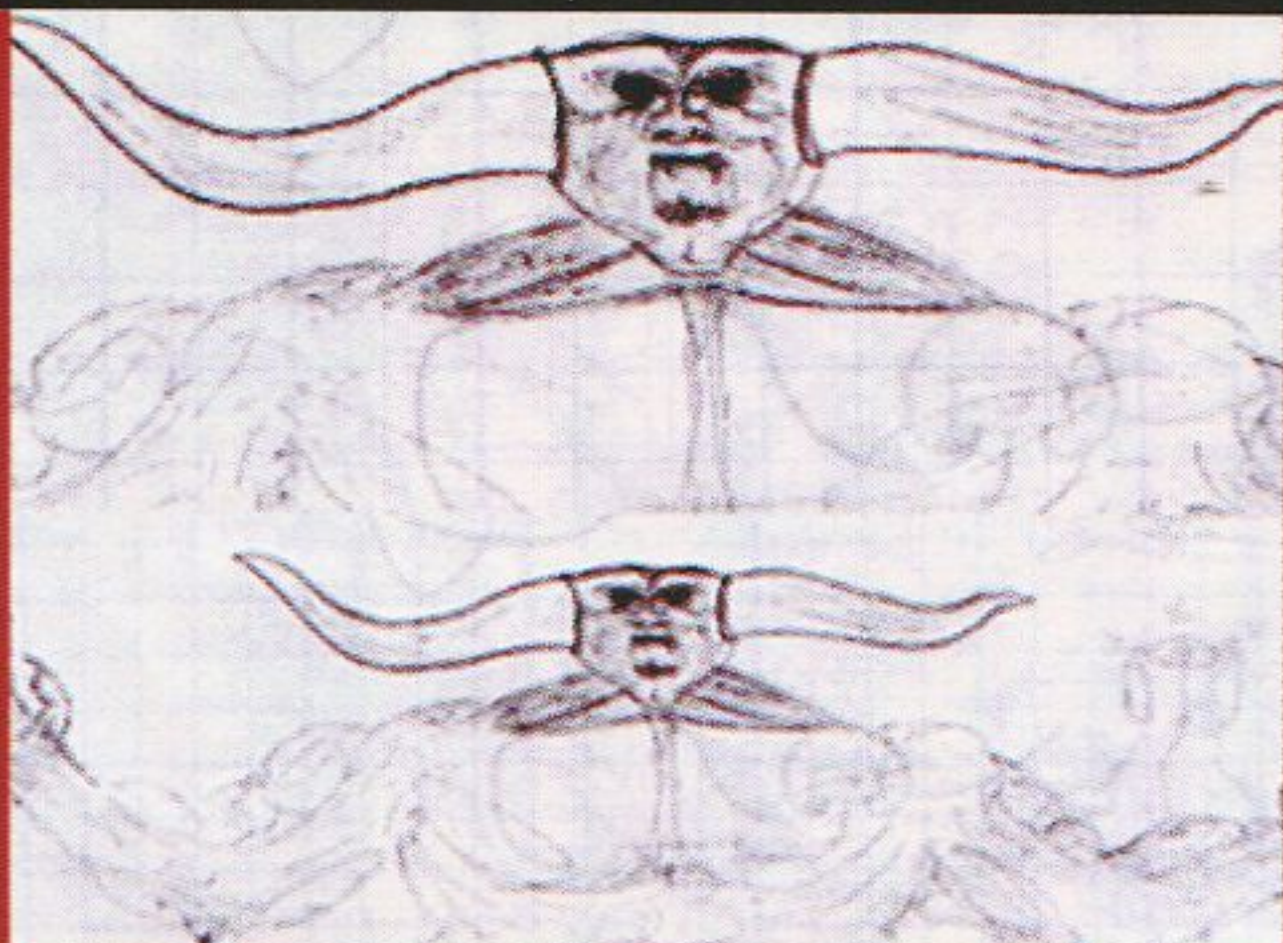
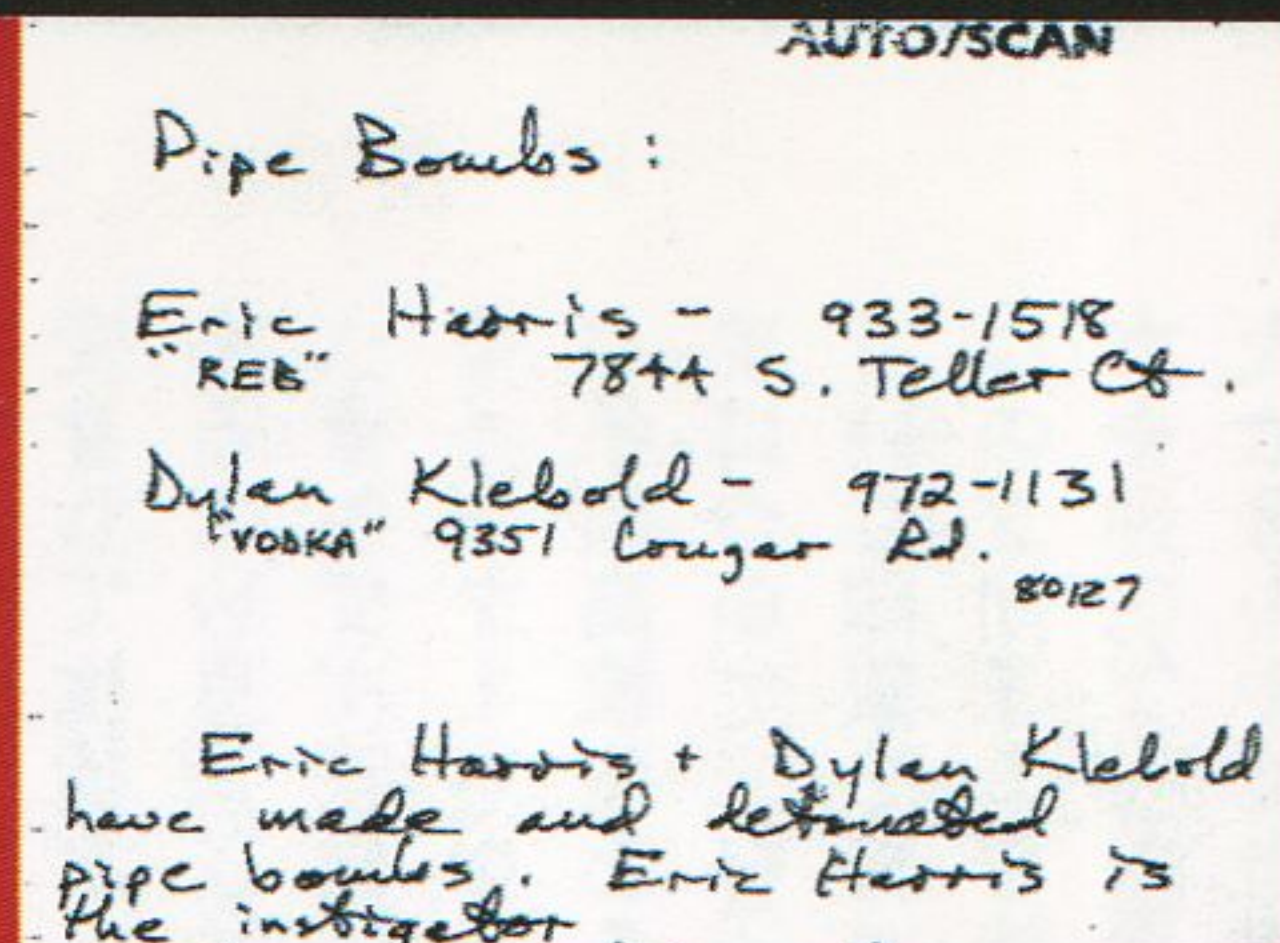
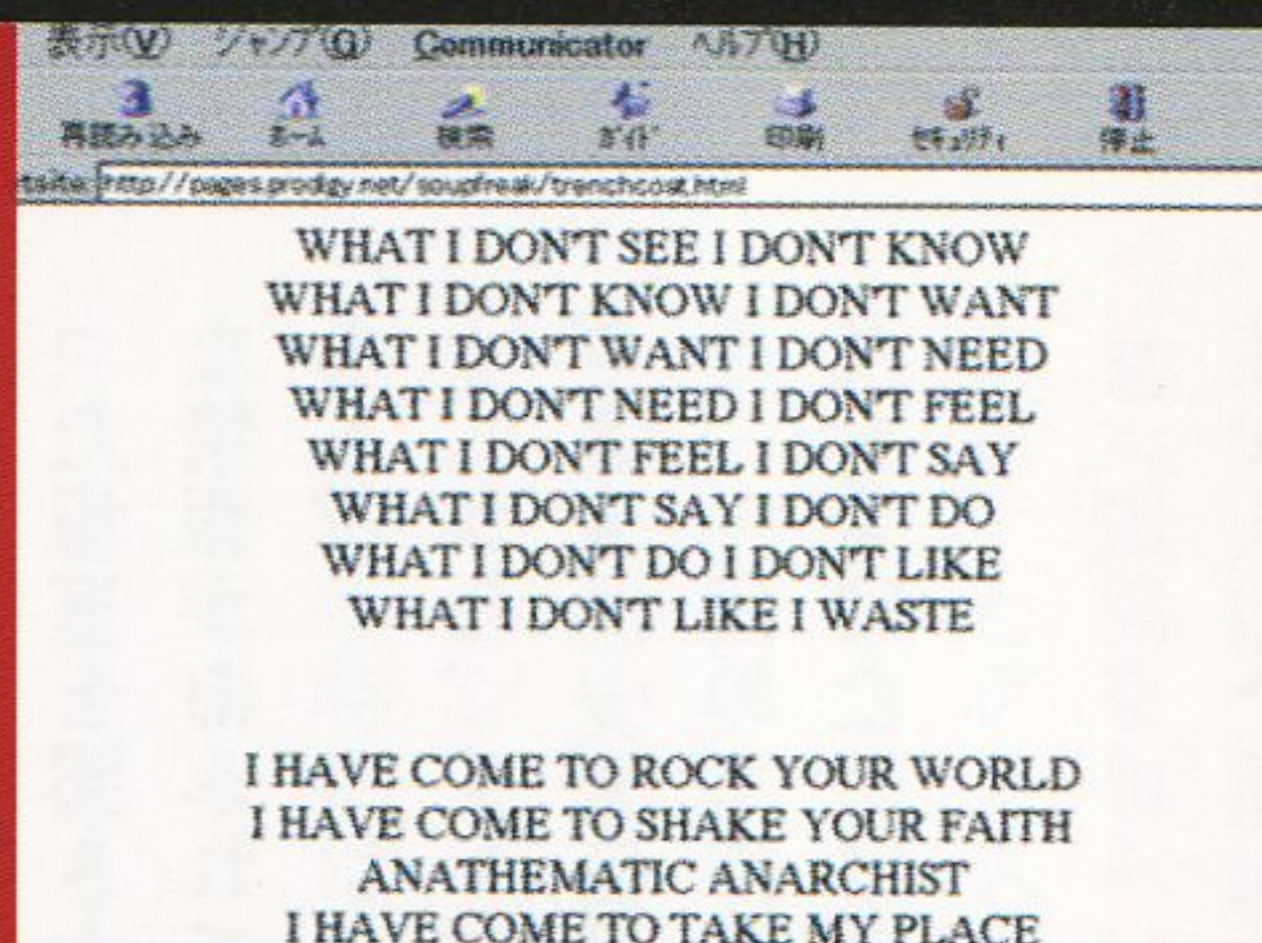
噴きだす血飛沫、飛び散る肉片。至近距離から散弾くらわせたり、巨大な斧をブンブンふり回したり、敵陣に手榴弾を放りこんだり、隙だらけの雑踏にアクセル全開で突っ込んだり。ぼくらの顔に夜な夜なひきつった笑いを浮かべさせてくれる、あの素敵な血みどろゲームたちが、しかし今、アメリカで大問題となっている。コロンバイン高校の惨劇に代表される、一連の若者たちによる銃乱射事件のためだ。ソニー、セガ、任天堂などゲーム会社は片っ端から訴えられ、世論は「ゲームが殺人犯を作った！」と叫ぶ。ゲームバッシングの始まりだ。これは決してアメリカだけの話ではない。日本でも若者の犯罪が起きた際、決まってゲームが舞台にひきずりあげられるのは周知の通り。
ゲームはなぜ叩かれるのか？　真の問題はどこにあるのか？　そして、なぜ血みどろゲームはこんなにも楽しいのか？
コンピュータゲームにおける残酷表現の魅力を徹底分析するとともに、その存在の是非を問う、衝撃の特集、ここにスタート!!

コロラド州銃乱射事件におけるゲームバッシング

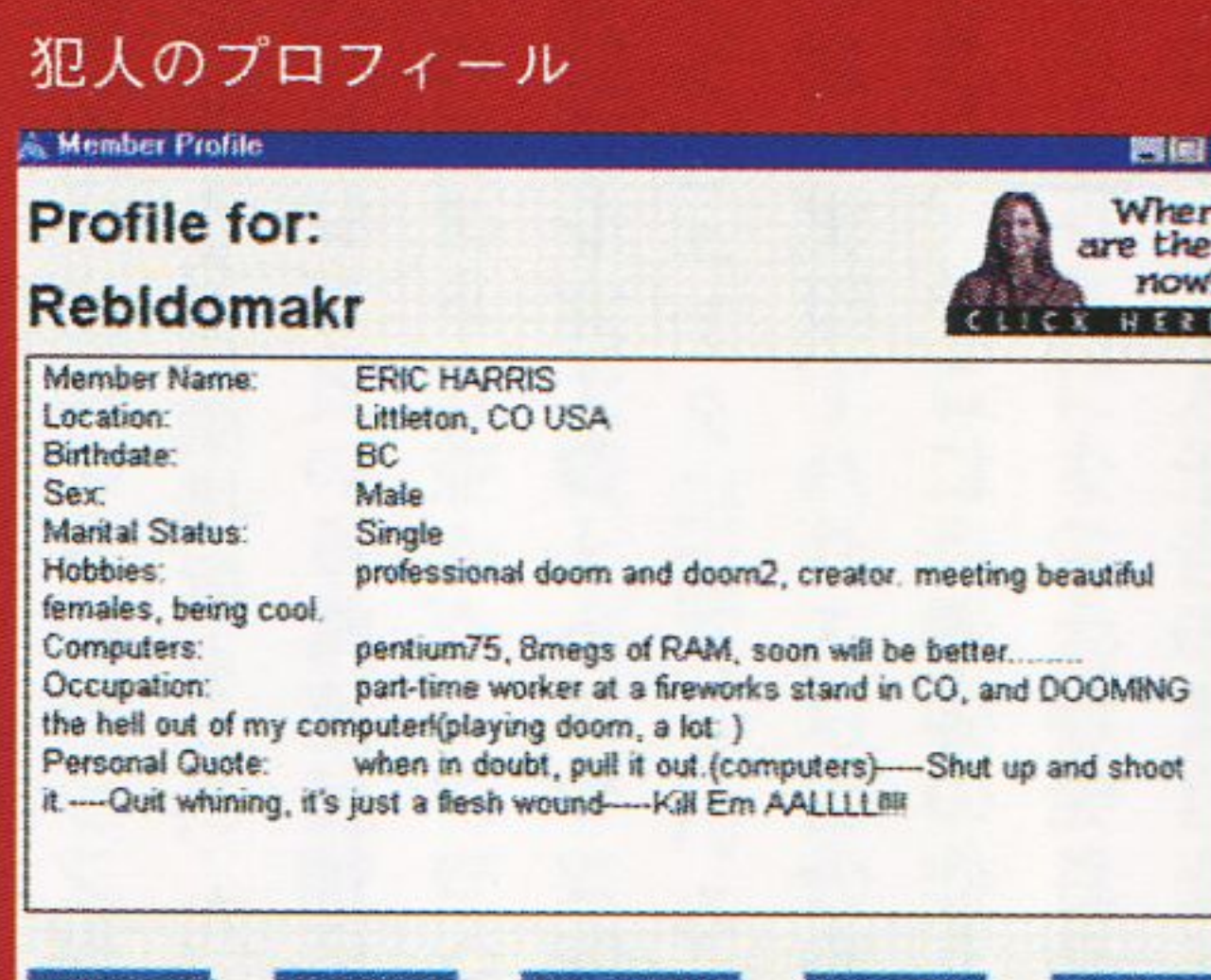
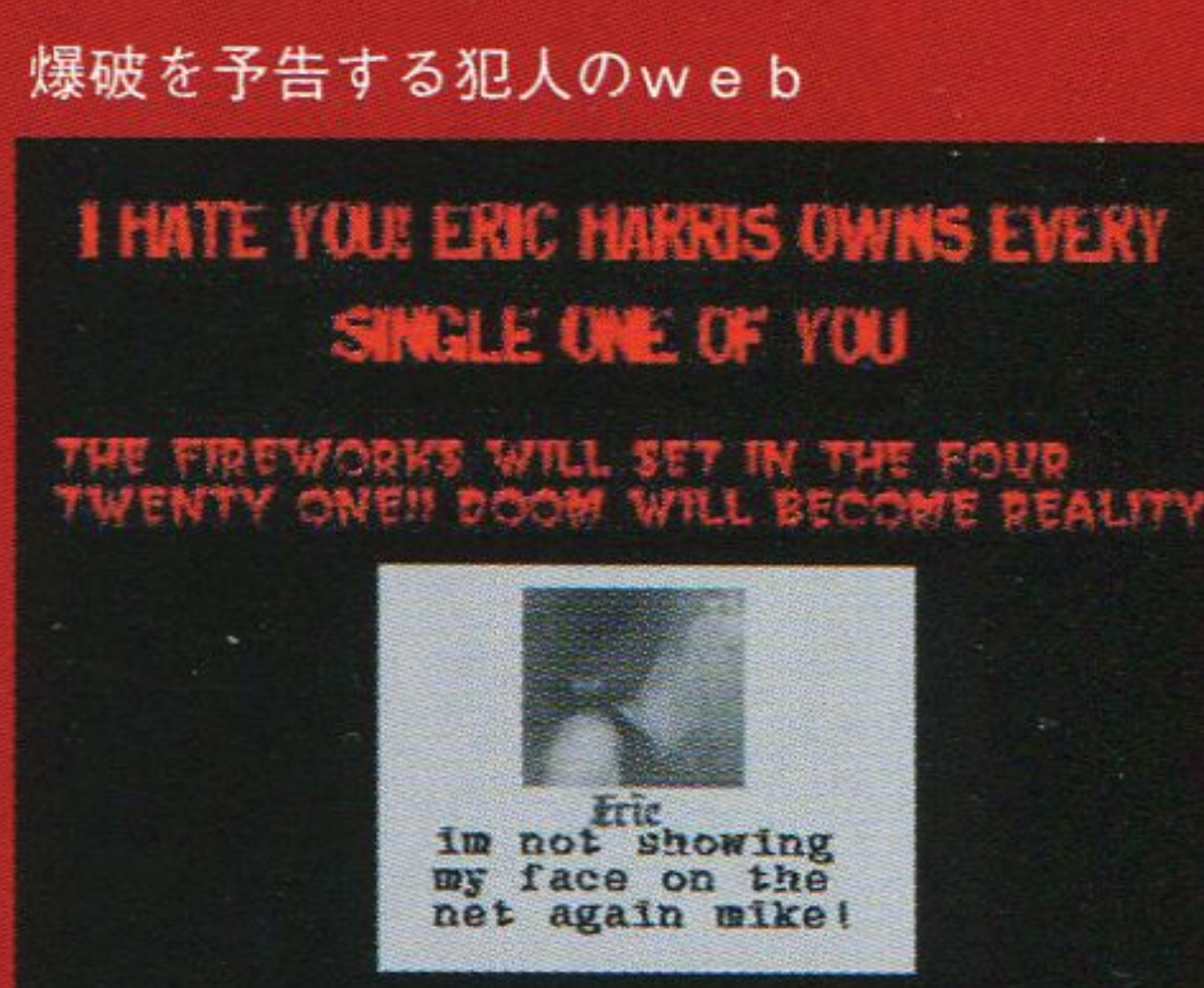
ゲームは人を殺すのか!?

今から5ヶ月前、4月20日、アメリカ・コロラド州で起こった銃乱射事件は「ゲームと少年犯罪」という問題に過去何度目かのスポットを当てた。どうやら大人たちはこのテーマが非常にお好みのようだ。

犯人達のメモ　パイプ爆弾についての記述

事件関連資料

犯人のノートのいたずら書き

犯人がＤＯＯＭ２キャラを描いたもの

犯人達のメモ　パイプ爆弾についての記述

犯人の持っていたｗｅｂ

犯人が自ら作ったＤＯＯＭ２の画面

犯人が使用したのと同型の銃

犯人のプロフィール

爆破を予告する犯人のｗｅｂ

殺人にふさわしくない動機

その日、4月20日は彼ら2人にとっての記念日だった。なぜなら、その日は彼らが崇拝してやまないアドルフ・ヒトラーの誕生日であり、そういう意味では大量殺戮にはまったくふさわしい日だったからである。

エリック・ハリス（18）とディラン・クレボルト（17）、黒いトレンチコートに身を包み、ゴーグルのようなサングラスをかけた2人は、そのほかに2連式ショットガン、TEC9半自動小銃、ポンプ式連射ショットガン、9ミリ半自動ライフル、パイプ爆弾という、いずれにしても高校3年生にしては豪華すぎるアクセサリを身につけて自分たちの通うコロンバイン高校のカフェテリアの外に立っていた。そして数分後、パイプ爆弾の爆発音を皮切りに狂った殺人劇ははじまる。

「運動バカは立て！」

彼らは武装することによって全能の力を得たと信じたのだろうか。銃声と叫声で校内はパニックへと陥り、最終的に彼らが自らの命を絶つまでのおよそ5時間のあいだに生徒12人と教師1人の命が撃ちぬかれていった。

この絶望的なニュースはまたたくまに全米に広がる。人々は死亡者のカウントとともに犯人に関する刺激的な情報を待った。そして犯人が「トレンチコート・マフィア」と呼ばれる校内のクリーク（党派）に所属し、そこでナチスの栄光を語り、黒人やヒスパニッシュをあざけり、学園の中心的存在で彼らに劣等感を与えつづけるスポーツ野郎（ジョック）たちを憎悪していたことが伝えられた。

犯人の2人は学校の花形であるジョックに対し、ゴス（将来性のない生徒）と呼ばれ、しばしジョックからゲイ呼ばわりされるなど、からかいや中傷を受けていた。そういったなかで徐々に彼らは復讐心と破滅的な感性を育んでいたのだろう。彼らの日記には犯行の1年前からこの日のための綿密な計画が練られている。また授業で自主制作した映画は、トレンチコートを着た少年がショットガンでジョックを撃ち殺していくという事件そのままの筋書きだった。

しかし、世間はこの血なまぐさい惨劇について「ジョックへの復讐」という動機だけでは満足できなかったようだ。もっと座りのいい決定的な動機が必要だった。でもそれも無理はないのかもしれない。なぜなら、ハリスとクレボルトは2人とも比較的裕福な家庭に育ち、とくにクレボルトはBMWを乗りまわし、ガールフレンドも複数いる、さらに地元大学への進学も決まっており、未来はそれなりに（妥協できるほどには）開けていたように思われたからである。

同じ高校に通う生徒たちもまた、彼らはただ偽悪的なふるまいをしているだけと、深刻に危険だと感じているものはほとんどなかったという。

それで「なぜ？」「どうして？」というモヤモヤが解決されないまま、お定まりのスケープゴート探しははじまっていったのである。

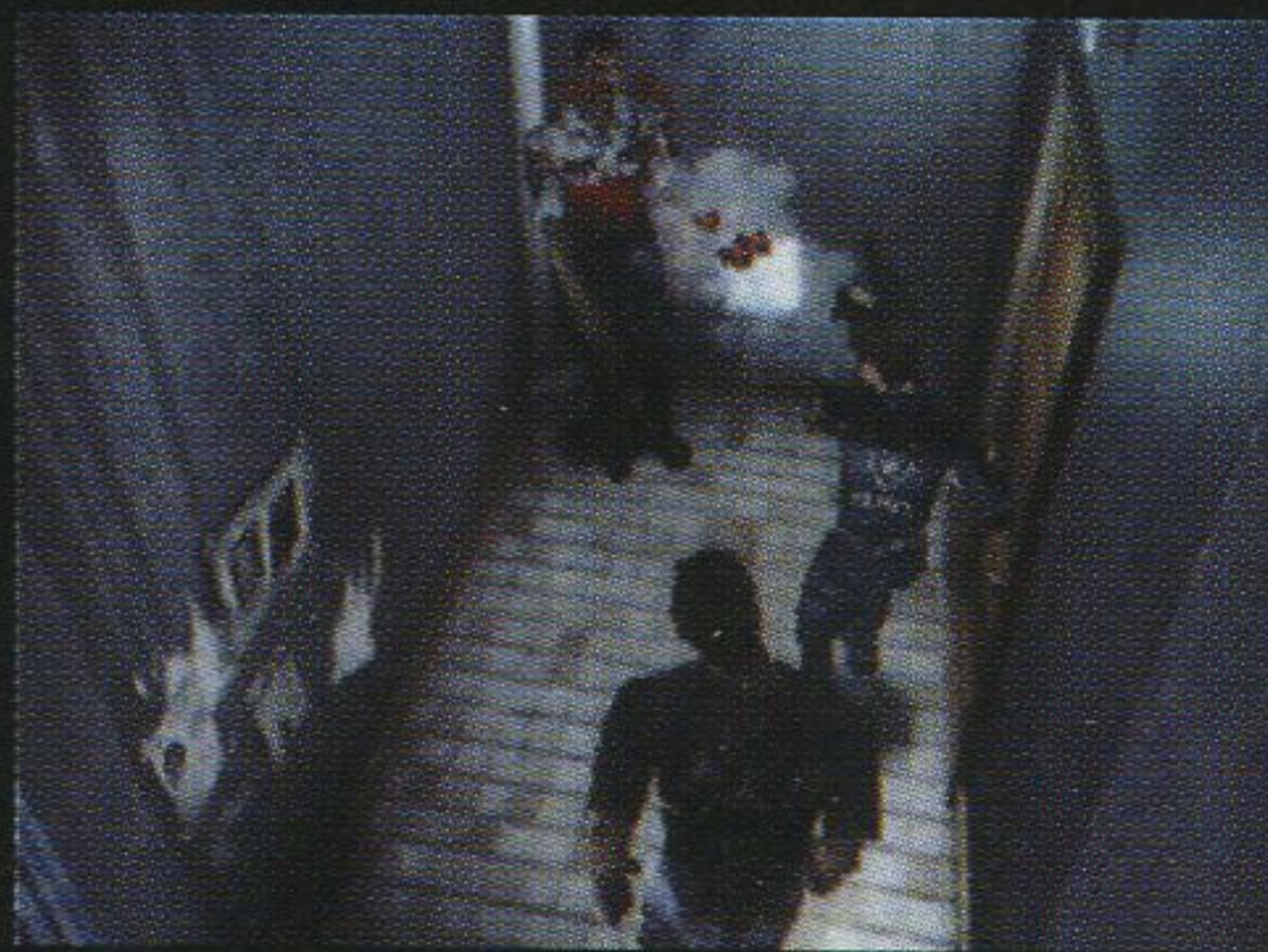
スケープゴートがいっぱい

犯人のひとりハリスの遺書には「僕たちの行為のために他人を責めないでほしい」と殊勝なことが書かれてあったが、もちろんそういうわけにはいかなかった。今回の事件では本当に（むやみに）さまざまなスケープゴートの名前があがったのである。

まずいちばん気の毒だったのはマリリン・マンソンだろう。これまでも反キリスト的過激パフォーマンスでなにかと取りざたされ、マンソンのTシャツを着ていただけで公俗秩序を乱すとして逮捕者が出たことも過去にあった。今回も犯人の2人がマンソンの音楽をよく聞いていたという、どこからともなく情報が流れたために、4月30日のデンバーでのライブはコロラド州知事の要請で中止、予定されていた残りのツアー5カ所もライブ会場近くに住む子ども思いの両親の熱心な抗議が実って延期された（のちに2人はそれほどマリリン・マンソンは好きでなかったことがわかる）。

そして映画。事件の被害者の両親らはレオナルド・ディカプリオ主演の『バスケットボール・ダイアリーズ』（主人公が夢の中でクラスメイトたちを撃ち殺していくシーンがある）が犯人たちに影響を与えたと、製作会社であるアイランド・ピクチャーズを訴えるかまえを見せている。

DOOMⅡ

3Dシューティングの先駆け的な存在であるDOOMの、大ヒットした続編。ネットワークの対戦が非常に盛んにおこなわれた。戦場のファイル（wadファイル）やSkin（キャラクターの外見）の改変が、プレイヤーの間でさかんにおこなわれたことも特徴だろう。乱射事件の犯人もファンで、wadやSkinを作成し、ネットにアップロードしている。

BIOHAZARD2

街に溢れるゾンビから、ナイフや銃といった武器を駆使して生き残りとかける3Dアドベンチャーゲーム。日本はおろか海外でも大ヒットした作品だが、内容が問題となり、販売が制限された国もある。日本でも、このゲームをスケープゴートに仕立て上げ、相次いだ凶悪な少年犯罪と結びつけて語る報道が相次いでおこなわれた。

ゲームとコロラド州銃乱射事件

ゲームは人を殺すのか!?

車の陰に避難する生徒たち。犠牲者の姿も見える。

事件が起こる前までは暴力シーンが減ってきていると考えられていたテレビでさえも、事件後、CBSは秋から予定されていたマフィアもののドラマ「Falcone」をそのラインナップからはずし、またThe WB Networkは「Buffy the Vampire Slayer」(卒業式に市長だか町長が巨大なヘビに変身して生徒たちを襲うといったようなシーンがあるという)の放映を延期する自粛措置をとった。

そして、映画、音楽、テレビという常連に加えてインターネットもそのリストに並んだ。コロンバイン高校のある生徒はトレンチコート・マフィアについて「賢くてコンピュータに通じている」という印象を持っていた。実際、ハリスは自分のウェブサイトを持っており、そこには爆弾の作り方や、「パイプ爆弾を4つ作り、1つを爆発させた」といった自慢話、ほかに殺人予告のようなメッセージを載せていた。親たちは事件後、そういった報道を聞きかじり、インターネットには危険な情報があふれている、と認識を新たにしたのである。

しかし、インターネットも、からくもスケープゴートの大本命からはまぬがれたといえるだろう。今回の事件で「銃」と同じレベルで激しい追及を受けたのはほかならぬ「ゲーム」だったのである。

もうひとつの銃乱射事件

ハリスもクレボルトも『DOOM』や『QUAKE』といったゲームに熱中していたといわれている。ハリスのウェブサイトには『DOOM』に出てくる敵キャラの巧いとはいえないイラストも掲載されていたので、それはどうやら本当のことらしい。『DOOM』『QUAKE』はともにアメリカのイドソフトウェア社製の3Dシューティングゲームで、ダンジョン内に落ちている武器や弾薬などを拾いながら、現れる敵を銃で撃ち、出口を探すというごくシンプルなゲームである。

しかし、「彼らはゲームに熱中していた」、これだけの情報であったなら、もしかしたらこの事件とバイオレンスゲームの関与はさほどまで大きく問題にされることはなかったかもしれない。それが「ゲームが彼らに引き金を引かせた」という議論にいたってしまったのは、'97年の12月に別の高校で起こった14歳の少年によるもうひとつの銃乱射事件という前哨戦があったためともいえる。

'97年12月1日、ケンタッキー州ウェストパドゥカのヒース高校で、3人の生徒が射殺され、5人がけがをする事件が起こった。犯人のマイケル・カーネルは同校に通う14歳の少年で、その日近所から盗んだ22口径の拳銃と弾薬600発、ショットガンの弾4箱をバックパックにしのばせて学校にやってきた(彼はそのほかにも盗んだライフルとショットガンを2本ずつ毛布に包んで隠し持っていたがそれは犯行には使われなかった)。そして、授業前に高校のロビーで練習をする聖歌隊のグループに向けて発砲したのである。

マイケル少年はすぐに逮捕されたが、はじめのうちは彼がひとりでやったのではなく、陰で年長者が糸を引いていると多くの者が考えた。テレビに映し出されたマイケル少年は眼鏡をかけていて、見るからに気が弱そうであり、そんな彼が計5本もの銃を盗み、罪のない人たちを襲撃したことが信じられなかったのである。逮捕後の彼は事件の動機について多くを語らなかった。ただ事件前、彼が学校で書いた作文には彼がこれまでの人生ずっといじめられつづけてきたことが綴られていたという。

大切な子どもを理不尽にも殺された親たちは、マイケル少年の両親の管理能力に対して裁判を起こし、その後、どういうわけだか彼が普段遊んでいた『DOOM』『QUAKE』『Mortal Kombat』といったゲームなどを制作したゲーム会社(セガや任天堂、SCEIも含まれる)を相手取り損害賠償を求める訴訟を起こした。

被害者らのゲーム会社に対する訴えはこうである。「コンピュータゲームは『(犯人の)Carnealに(中略)殺害能力を抑えるのに必要な、抑制あるいは責任を教えることなく標的に銃を打つことを教えた』」(ZDNN(Web)、'99年4月23日の記事より)

そしてこの訴訟を起こすにあたって原告側に力強い味方が現れた。それは元中佐であり、以前陸軍士官学校で心理学の教官をしていたデイヴィッド・グロスマン氏である。彼はバイオレンスゲームと殺人の相互関係をしめす論拠を持っていた。

ゲームで殺人啓発

「TIME」'99年5月10日号にグロスマン氏の主張する詳細が書かれている。いわく、『DOOM』や『QUAKE』といったバイオレンスゲームは人間に生来備わっている殺人に対する無意識的な抑圧を解き放つのだという。つまり、それらのゲームをすることで、正常な人間が持つ殺人を忌避するはずの感覚が麻痺してしまうと言っている。事実、彼がいた軍では兵士が戦場に行ったとき、萎縮せずに敵に対して引き金が引けるようにと『DOOM』と似たようなゲームをシミュレーターとして使い、啓発を行っていたという。

ゲームを巡る事件簿

'92年9月 ドラクエV発売でひったくり、恐喝(全国)

同年9月に発売されたSFCソフト『ドラゴンクエストV』を狙ったひったくり、恐喝事件が全国で相次いで発生。前作『ドラゴンクエストIV』発売時もこうした事件が多発し、一種の社会問題と化していた。CD－ROMによるリピート流通が定着した現在、ゲームを巡る行列もあまり見られなくなり、こうした犯罪が報じられることは少なくなった。

'95年4月 「昇龍拳」を合い言葉に少年らがひったくり(大阪)

大阪府内で検挙された暴走族グループが約200件のひったくりを自供。彼らは、ひったくりの際のポーズが『ストリートファイターII』の昇龍拳に似ていたことから、これをひったくりの隠語として使用、「昇龍拳しよう」を合い言葉に、犯行を繰り返していたという。また、ひったくりが成功した時にはこぶしを突き上げる、勝ちポーズをとっていたという。

'95年10月 ゲーム機を巡り、高校生の姉が中学生の弟を刺す(埼玉県)

ゲーム機の使用を巡る姉弟ケンカの末に、高校2年の姉(当時17歳)が、中学2年の弟(当時14歳)を果物ナイフで刺し、失血死させる事件が埼玉県で起きた。直接的にゲームのタイトルが関連した事件ではないものの、ゲームを巡る事件が多く起き始めていた中での傷害致死事件だったために、多くのマスコミが、事件とゲームを結びつけて論じた。

'96年5月 高校生による強盗致傷事件。「格闘ゲームの技を試してみたかった」(静岡県)

静岡県内の高校2年(当時16歳)と無職の少年(当時16歳)が、男性に暴行を加えた上に現金を奪ったという強盗致傷容疑で逮捕された。この事件で逮捕された高校生らは、犯行の動機を「格闘ゲームの技を実際にかけたらどうなるのか知りたかった」と話したという。

「バイオレンスゲームとこの訓練の唯一の違いといえば、訓練ではhead shooting（頭部をねらい撃つこと）を教えないことぐらいだ」とグロスマン氏は言う。

そしてこの訓練の効果は如実に現れていて、第2次世界大戦時にはアメリカの兵士が戦闘で引き金を引いたのは全体の5分の1に過ぎなかったが、このシミュレーターを使うことによってベトナム戦争時にはその割合を95パーセントまで引き上げたという。

氏はまたこう主張している。「もちろん、バイオレンスゲームをやったからといって、すべての人が殺人を犯すわけではない。しかしそれはタバコを吸っている人がすべてガンになるわけではないのと同じことだ。彼らはガンにはならないかもしれないが、タバコのせいでいずれなんらかの病気になる」

冷静に考えてみれば、第2次大戦とベトナム戦争へのアメリカ軍自体の関わり方がかなりちがったものであるので、グロスマン氏の単純な比較はどうかと思える。

また、たとえそれで効果が上がっていたとしても、戦争に行くための訓練と考えてゲームをするのと、普段家で娯楽のためにゲームをやるのとでは心理的な効果がまったく違うのではないかという気がする。

しかし、軍部でシューティングゲームがそういった啓発に効果があると考えられ、シミュレーターとして使われているという事実は、ウェストパドゥカの事件にしても、今回のコロラド州の事件においても、やり場のない怒りを抱えた被害者の両親や、ゲーム規制論者、または「銃」に人々の矛先が集中しないように画策するNRA（全米ライフル協会）にとっては都合のよいものだった。

マスコミ側にとっても、同年代の青年による銃乱射事件で、犯人が同じゲームのタイトルに熱中していたとなれば、話題性に事欠かない。そうして過熱する報道のなか、バイオレンスゲームは事件を起こした少年と同世代の子どもを持つ親たちを疑心暗鬼へと陥らせていった。

『ドラクエ』殺人事件？

日本でもゲームと少年犯罪についての同様の議論はここ数年たびたびもちあがる。たぶんその最初は'88年7月に東京都目黒区で起こった中学2年生の少年による両親と祖母を筋引き包丁で殺害した事件ではないだろうか。

この事件に関して写真家の藤原新也氏が'88年7月19日付の「朝日新聞」にこんな記事を書いた。少し長いが興味深い記事なので引用したい。

「目黒の中学生による家族殺害事件の報道に接したとき、まず私の脳裏に浮かんだものは、なぜかドラゴンクエストの画面だった。というのは、少年が殺害を果すとき、金属バット、包丁、電気コード、と少なくとも三種類の凶器を用意したとあったからである。このことは案外見落とされがちなことだが、人が他者を殺害する場合、数種類の凶器を用意するというのは特異な例である。（中略）犯罪に何の経験を持たない中学二年生の少年が、あたかも戦い慣れたコマンドのごとく、複数の凶器を用意した。私はその少年の奇妙な行為にドラゴンクエストの一場面を重ね合わせていたのであった。というのはこの遊戯のなかで主人公である『私』は目的地に向けての長い旅の出立のとき、百種類もの武器の中から任意にコンボウ、クサリガマ、銅のツルギ、など数種類の武器を選んで身につけることになっている」

もちろんこの記事で藤原氏（以下、略）はゲームを断罪しようなどという気は毛頭なかったのだろう。ただこの14歳の少年の犯罪の動機が、「勉強のことでしかられたので憎しみが湧いた」というような、これまでの常識からすると、とうてい動機として認定できるものではなく、それでいて衝動的な犯行かというと、前々から友人に「両親を殺すのを手伝ってくれ」と漏らしていたりと、とかく不思議な事件であったために、大人たちはみんな頭を悩ませていた。そんな折に、自分たちの経験していないメディアであるゲームについて書かれたこの記事は、パズルの抜け落ちていた部分にぴったりとあてはまったようで、非常に大きな反響をよんだ。

いま現在発売されている「少年犯罪」に関する書籍を読むと、その多くに藤原氏のこの記事が引用されており、ゲームと少年犯罪の関連について判を押したように同じ事柄がこういう具合に述べてある。「ゲームに熱中すると、ゲームの中の仮想空間と現実の区別がつかなくなる」

こういった本の著者たちは、はじめにゲームと犯罪は関係あるという前提のもとで、都合のいい箇所だけを抜き出して自分の論旨にあてはめているという感じがする。

酒鬼薔薇事件でも昨年栃木県黒磯市で起こった女性教師刺殺事件でもそうであった。「少年の残忍な犯行は現実の感覚とは遊離している。と思ったらやっぱり少年はゲームに熱中していた。この犯罪のリアリティのなさはゲームに通じるものだ」。あまりのオリジナリティに欠ける論理に、この人たちは「ゲームは子どもに悪影響を与える」と本気で信じているのか最近はかえって疑問である。今度発売される本にはきっと「インターネットと少年犯罪」について書かれているにちがいない。

さて、冒頭にハリスとクレボルトがヒトラーを敬愛していたと書いた。奇しくも酒鬼薔薇事件の犯人少年Aの愛読書も『我が闘争』だった。だからってナチスが彼らを犯罪者にしたなんてもちろん言わない。幸いなことに関係文献を販売禁止にしろ、なんていう議論も起こっていないようだ（そういうヒステリー患者がひとりぐらいどこかにいるかもしれないが）。

ただ、彼らが共通してヒトラーの思想や主張を好んだのはなんとなくわかるような気がする。劣等感や虚無感にさいなまれて、この世界をクリアにしてしまいと思った破滅的な感性が歴史の中に同類を見つけたい気分なのだろう。

彼らはゲームの中にも何かを見つけていたのだろうか。

（耳成ハル）

※この記事を構成するにあたり、「TIME」5月3日号、5月10日号、「Newsweek」5月5／12日合併号、およびBoulder News、Kentucky Post、ZDNN、GAMESPOT（以上、web）などの該当記事を参考とさせていただきました。

警察が突入したとき、犯人２人はすでに自ら命を絶っていた。

'97年2月
強盗致傷容疑で高校生ら逮捕（埼玉県）

県内で起きていた連続強盗傷害事件の犯人として、高校生ら9人が逮捕された。彼らは「格闘ゲームのように、人を殴ったりけったりするのが楽しかった」と供述。学校帰りに「バーチャルしよう」を合い言葉に、それぞれの得意技をかけていたという。

'98年1月
中学生、ナイフで教師刺殺（栃木県）

教師に遅刻を注意された中学生が、ナイフで教師を刺殺する事件が発生。凶器にTVドラマで使われていたバタフライナイフが使われたことで、事件へのメディアの影響が様々な形で報道された。また丁度『バイオハザード２』がヒットしていた最中だった為に、この事件との関連を論じるメディアも多かった。

'99年7月
全日空機ハイジャックで機長刺殺

無職の男（28歳）が、全日空機をハイジャックし、機長を機内に持ち込んだ刃物で刺殺した。男はフライトシミュレーターが好きで、機長に、ゲームで慣れていた横田基地への着陸を自分にさせるよう要求。また、警察の取り調べに対し「レインボーブリッジをくぐってみたかった」とも供述した。ここでも「ゲームで現実と空想の区別がつかなくなった」というおきまりの指摘が繰り返された。

耳成ハル
1972年生まれ。編集者として学術系書籍の編集を担当。後にフリーに。

アメリカで見た コロラド州銃乱射事件

町山智浩=文

今回の事件の現場となったコロンバイン高校に近い、コロラド州ボウルダーに居を構える『映画秘宝』の町山智浩氏。現地でリアルタイムに感じたこの事件を、今語る。

コロンバインは紫色の小さな花で、僕の住んでいるコロラド州では春になるとそこらじゅうでこの花が咲き始める。そんな4月の終わり、コロンバインという名の高校で、エリック・デビッド・ハリスとディラン・ベネット・クレボールドという生徒二人が銃で15人を射殺する事件が起こった。

犯人たちは黒いロング・コートを着て、自らをトレンチコート・マフィアと名乗っていた。それは映画『バスケットボール・ダイアリーズ』でディカプリオが黒コートを着て学校の生徒たちを射殺するシーンが元になっていたという。これがきっかけで、暴力的な映画やTVゲームが青少年に与える影響をめぐって全米で論議が戦わされることになった。

結論から先に言おう。映画やゲームは人を殺さない。事件の原因は別にある。

まず第一に銃だ。コロラドは西部劇の舞台として有名だが、今もテンガロンハットをかぶったカウボーイたちがウェスタン・ブーツで通りを闊歩している（僕の家のあるボウルダー市は四方を牧場に囲まれている）。当然、銃は住民の生活の一部だ。日本で言えばダイエーや西友にあたるKマートでも、スポーツ用品売り場で釣竿やインラインスケートに混じって銃が売られている。街外れに行くと、ゴーカート場の隣にトラップ射撃場がある。

そういう土地だから、事件の直後にもかかわらず、銃器の展示即売会、ガン・ショーは予定通り開催された。一方、デンヴァーで予定されていたマリリン・マンソンのコンサートは、市長の申し入れによって中止された。犯人たちがマンソンのファンだったからだ。しかし、ただ聞いていたというだけでロック・シンガーを弾圧し、実際に人を殺した銃のほうをかばうとは奇妙な話だ。

次に、アメリカ全体を見てみよう。今回、マンソンや映画、ゲームを激しく批判したのは共和党の議員たちだ。共和党は保守的政党で民主党はリベラル、と一般に言われるが、より具体的に言うとこうだ。共和党を支持しているのは、銃器愛好家の団体NRA（全米ライフル協会）。民主党の、特にクリントンを支援しているのはハリウッドを中心にした映画、ビデオ、レコードなどのメディア産業なのだ。つまり、共和党はバックにあるNRAをかばうため、事件の責任をメディアに押し付けようとしているだけなのだ。

また、共和党を支持する最も大きな力は、保守的キリスト教徒たちである。彼らは、もともと映画やレコードが大嫌いだった。映画やロックは本質的に、自由と平等を賛美し、頭の固い連中をバカにするものだからだ。それに、映画産業を支えているのはユダヤ人たちだし、ロックは黒人音楽を源にしている。それは白人こそが最高と考える保守的キリスト教徒には耐えられないことだ。ゲームとなれば、なおさらだ。保守的キリスト教徒の大部分は南部と中西部の貧しい無教養な人々だ。彼らにとってコンピュータは悪魔の箱、それを操る連中は神を否定する異教徒なのだ。

しかも、保守的キリスト教徒とNRAのメンバーは、ほとんどダブると言っていい。その共通部分の中核にいるのは、いわゆるネオナチである。銃で武装し、有色人種を皆殺しにしようと訴える彼らが、映画やゲームを批判している勢力の先鋒なのだ。これは「中絶は殺人だ」と主張している狂信的キリスト教徒たちが中絶医院を爆破して殺人を繰り返しているのと同じことだ。

有色人種や中絶医院と同様に、保守的キリスト教徒たちの「処刑リスト」にアップされているマリリン・マンソンは、「なぜ、反キリスト的な歌を歌うのか?」と質問されたとき、「キリスト教は今、ナチスのように人々を抑圧しているからだ」と答えている。トレンチコート・マフィアの宗教観は不明だが、彼らは女子生徒の一人に「神を信じるか?」と尋ね、「信じるわ」と答えた彼女を射殺している。

キリスト教に関してコロラドは南部ほど狂信的ではないが、僕が前に住んでいたニューヨークに比べると圧倒的にユダヤ人や東欧系、アジア系といった非キリスト教徒の人口が少ない。それにニューヨークには一局しかなかったキリスト教ラジオ局が、デンヴァーにはFMだけで5つもあるのだ。神への信仰を告白して射殺された女生徒は、地元の教会から「聖女」として祭られることになった。

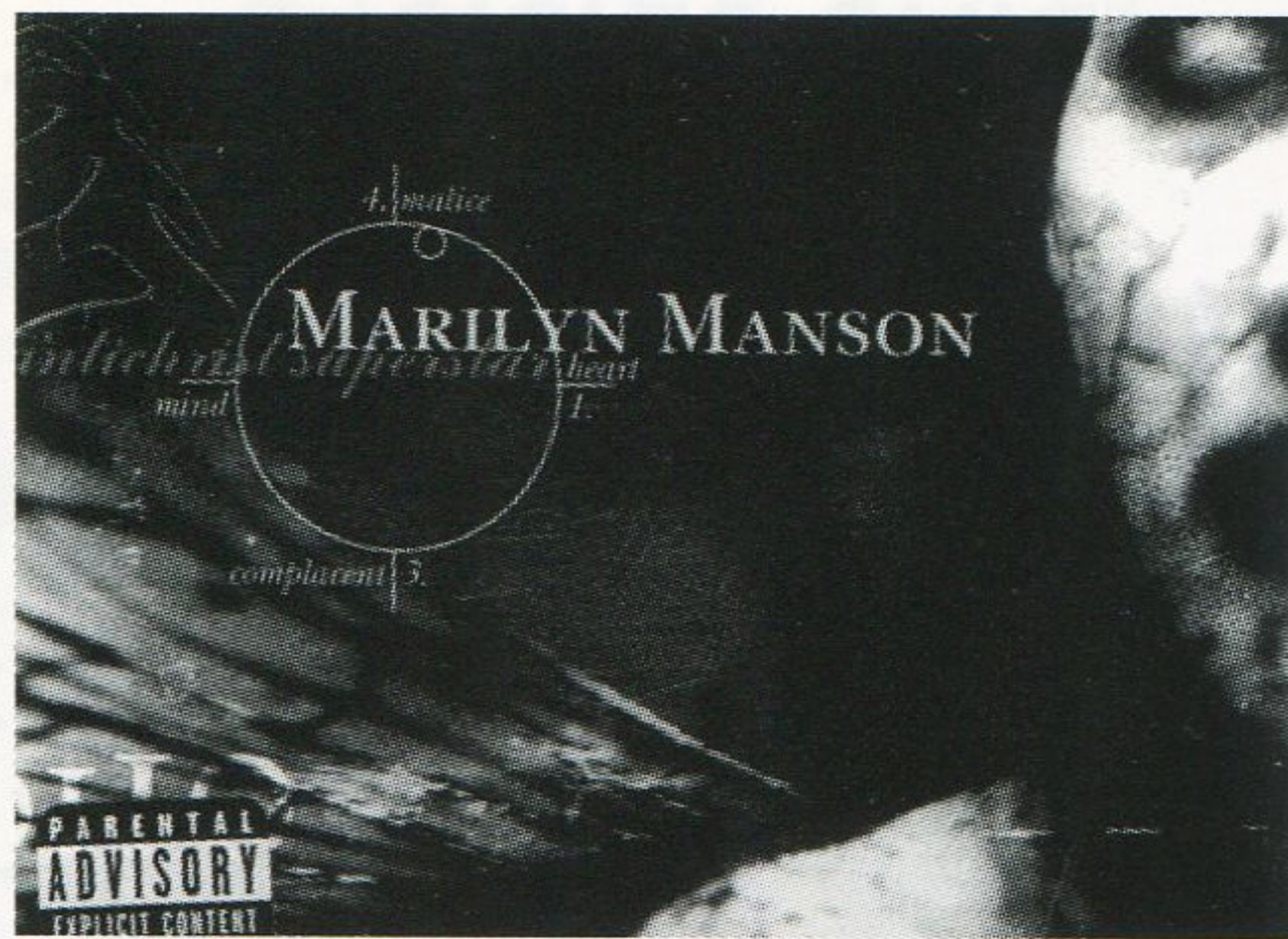
彼女に限らず、事件の後に出た新聞や雑誌は、犠牲者たちがいかに優秀で善良な生徒だったかということに多くのページを割いた。曰く「彼はフットボール部のエースで学校のヒーローでした」曰く「彼は成績優秀で明るい子でした」しかし、そういう「健全さ」「正しさ」だけを賛美する風潮こそ、本当にトレンチ・コート・マフィアが撃ち壊したかったものではないのか?

彼らは「JOCKS（スポーツ野郎）は立て!」と叫んでフットボール選手たちを狙い撃ちしていった。映画やパソコンが好きで、スポーツをしない犯人たちは、普段から腕っぷしの強い生徒たちのイジメの標的になっていた。ある生徒は証言する。

「スポーツ選手はコロンバイン高校の支配者だった。彼らが何をしても先生は許してしまうんだ」

実際、ある生徒がスポーツ選手たちにイジメられて、その父親が学校に訴えた時も、学校側はスポーツ選手たちをかばって何も対処をしなかったという。

アメリカの大学や高校では、フットボールやバスケットボールの選手はヒーローだ。彼らは授業をサボっても大目に見られ、いい大学に推薦入学し、チアガールをガールフレンドにする。しかし、「何をしても許される」立場にある高校生が何をするか、容易に想像が

『バスケットボール・ダイアリーズ』（1995年米国）
バスケット選手としての将来を期待されていたニューヨークの高校生が、麻薬中毒になり転落し地獄の日々を送ることになる。そこから更正するまでを描いた、実話を元にした映画。劇中、黒いトレンチコートを着た主演のディカプリオが生徒や教師をソードオフしたショットガンで次々と撃ち殺していく夢のシーンが、乱射事件との関連を指摘されて訴訟にもなっている。

ANTICHRIST SVPERSTAR（1996）マリリン・マンソン
過激な行動や歌詞で有名な米国のロックバンド。ツアーの際に入国拒否運動が起きたり、CDの不買運動が起きたりと、周辺はいつも騒がしい。マリリン・モンローと女優シャロン・テート惨殺事件を起こしたカルト集団の教祖、チャールズ・マンソン（Beatlesの『Helter Skelter』に啓示を受けたという）から取った名前も象徴的だ。今回の犯人がファンであったと伝えられ、バッシングを受ける。

つくだろう。日本の高校野球部と同じことで、飲酒やレイプ、イジメによる死亡事故がときどき新聞をにぎわせる。

特にコロラド州はフットボールの盛んな土地だ。なにしろデンヴァーのプロ・フットボール・チーム「デンヴァー・ブロンコス」はスーパーボウルで優勝し続けている最強チームなのだ。この一帯では、ブロンコスのシャツやトレーナーを着ている人や、ステッカーを貼っている自動車が多い。コロンバイン高校が、フットボール選手を特権階級扱いしていたのは、そういう土地柄のせいだろう。

とにかく、ふだん暴力を振るっていたのは殺されたスポーツ選手たちであり、犯人たちは、それまで殴り合いのケンカすらしたことのない弱虫少年だったのだ。スポーツ選手以外の生徒も殺されたが、犯人にしてみればスポーツ選手の独裁を許した他の生徒は同罪だ（独裁者を崇める民は爆撃されても文句は言えない）。暴力うんぬんを言うのなら、体力のある生徒ばかりをもてはやして「力こそすべてだ」という思想を生徒に植えつけた教師にこそ責任があるはずだ。

事件のあおりを食って『バッフィー・ザ・ヴァンパイア・スレイヤー』というTVドラマが放送中止になった。イジメにあっていた学生の一人が全校生徒皆殺しを企むエピソードだったからだ。ヒロイン、バッフィー役のサラ・ミッシェル・ゲラーはこの騒ぎについてこうコメントしている。

「あたしの番組やビデオ・ゲームが暴力的だって言うけれど、そんなものがない国のほうがヒドい虐殺が起きてるし、そんなもののない時代のほうがヒドいことがあったわ」

テレビも映画もゲームもないポル・ポト時代のカンボジアやアフリカの内乱地帯では少年兵たちが何万人もの人間を殺している。同じように、60年代のアメリカでも映画やテレビでは暴力描写が禁じられ、ゲームはこの世に存在しなかったが、平均年齢19歳のアメリカ兵たちはベトナム戦争で大量の人間を虐殺した。軍の命令によって。

戦争を支持する保守的な人々に限って映画やゲームの暴力描写を批判する。戦争や銃はOKで、ゲームはダメ？　なんだそりゃ？

このコロンバイン論争の最中、コロラド大学出身の二人組トレイ・パーカーとマット・ストーンが作ったTVアニメ『サウス・パーク』の劇場版映画が公開された。『サウス・パーク』は暴力とセックスと差別ネタを山盛りにしたアニメで、夜10時からの大人向け番組。けれども、可愛いキャラ目当てでコドモがこっそり見ちゃうもんだから、PTAからは「鬼畜番組！　即刻中止せよ！」と叩かれまくっていた。そこに登場したこの長編映画は、そういう風潮に真っ向から挑戦する内容だった。下品すぎてR指定（コドモは入場禁止）になってる映画に忍び込んだ小学三年生たちが「FUCK」という言葉を覚えて、わけもわからず学校でマネをしてしまう。そして、それに怒った保守的な大人たちが政府を動かして、その映画を作ったカナダに戦争をしかけるのだ！　SEXや暴力の描写はTVより凶暴さ200パーセント増し（最初は成人指定を受けたほど）。特に後半の大戦闘シーンは『プライベート・ライアン』もブッ飛ぶ血と臓物の嵐だ。

そして、その血の海の中で主人公の少年が、大人たちに向かってこう言うのだ。

「僕たちがどんな映画やビデオを観て、どんなにヒドイことを覚えようと、それを作った人たちを責めるより前に、僕たちとお話をしてくれればよかったのに。何が良くないことなのか、大人がきちんと話してくれれば、たいていの子供はわかるんだから」

まあ、結局そういうことなのだ。

町山智浩（まちやま・ともひろ）
'62年東京生まれ。『映画秘宝』編集黒幕。'97年からアメリカを放浪し、現在コロラド州ボウルダー在住。柳下毅一郎とのユニット、ファビュラス・バーカー・ボーイズとしての著書に『地獄のアメリカ観光』（洋泉社）がある。

日本における暴力表現。

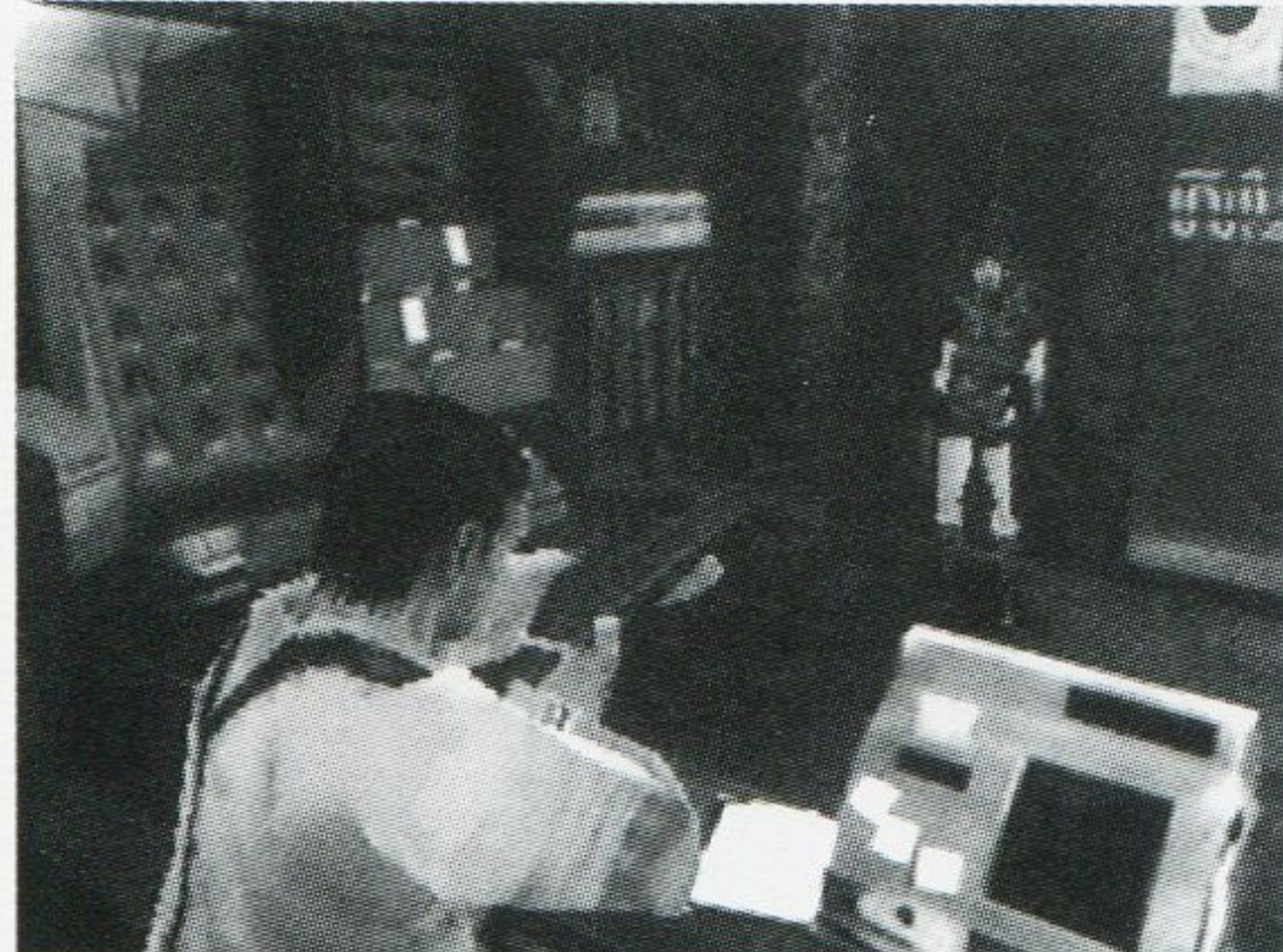
ゲームに絡む事件が起こる度に、なぜそんなゲームが世に送り出されたのかという疑問の声があがる。だが、ゲームは無制限に世に送り出されているわけでは決してない。

米国ではERSB（Entertainment Rating Software Board）という、パソコン、コンシューマゲーム共通の統一された審査機構が存在している。ゲームのなかの暴力表現、性的表現、言葉遣いやタバコ、アルコールの取り扱いに至るまで、様々な分野における内容審査がおこなわれ、それに基づいてソフトウェアは対象年齢ごとに分けられた7つのカテゴリーに分類されることになる。この審査を通らないソフトは店頭に並ぶことがなく、また米3大ネットワークでTV-CMをうてないなどの制限が加えられる。また、特に暴力表現においては、血が出る、出ないなど細かく7段階に分けられた基準が設けられている。

一方、日本ではどうだろうか。ハードメーカーとのライセンス契約という形を取るコンシューマゲームの世界では、ソフトウェアの内容に関する審査は、ハードメーカーがおこなうことが従来から一般的で、審査の基準はオープンにされず、また各社ごとにまちまちである。また、ここには自社ハードの経営戦略などに絡んだ思惑も大きく働き、たとえば低年齢層にアピールするハードを保有するメーカーの場合は審査が厳しく、逆に一般層へアピールするハードメーカーの場合は審査が甘めになるといった違いが生まれていた。また、年齢制限といった明確な形での分類は、性的な表現を含むゲーム以外に関してはおこなわれず、内容を表示するシールが貼られるにとどまっている。

パソコンゲームにおいては、コンピュータソフトウェア倫理機構による審査はあるものの、これはビデ倫同様、アダルトゲームメーカーによって自主的に設立された審査団体であり、審査の対象も会員であるアダルトゲームメーカーのものに限られている。一般のゲームソフトに関しては各メーカーの自主規制によっているのが現状だ。

'97年、主にコンシューマゲームソフトを中心とした業界団体CESAは、ゲームの作り手主導の倫理規定「コンピュータエンタテインメントソフトウェア倫理規定」（通称CESA倫）を発表した。当時は、関係各社への働きもないまま突然発表されたこの規定に「対外的なポーズに過ぎない」といった批判もあったものの、それまでブラックボックスだった審査の規定を公にしようという点は大きな前進だったといえる。だがCESA倫の規定は玉虫色ともいえる内容で、たとえば暴力、犯罪に関する規定についても「犯罪を刺激的に表現し又、これらの手口を示唆する表現を行ってはならない」、「著しく粗暴性、残虐性若しくは犯罪を誘発助長する表現をしてはならない」というもの。中身の見えないこれまでのハードメーカー主導の審査に関して「うちでは通らなかったような表現がそのまま通って売られている大手のソフトがあった」（中堅G社）。「血の色を変えるような変更で通ってしまうような基準は納得ができない」（中堅H社）という指摘も多く、審査する側、される側、双方が納得できる基準を策定するにはより明確な基準が必要となるだろう。またこの規定を順守させるための制裁を設けるかといった課題も残っている。業界内で統一されたルールづくりには、いまだ少し時間を必要としそうな状況である。

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

『BIO HAZARD2』に対する反応も、販売中止、年齢制限など、世界各国で様々な対応が見られる。

『DINO CRISIS』

恐竜の持つ動物的な恐怖を演出する、新たな「サバイバルホラー」

文＝水野隆志

『バイオ』シリーズとの比較は本質的に意味がない

政府直属の特殊工作員たちに下されたひとつの命令。それは、他国で秘かに軍事兵器の開発を続けている自国出身の科学者を見つけ出し、連れ戻して来るようにという任務だった。早速、4人のエージェントが科学者のいる島へと派遣される。だが、そこで彼らを待っていたのは、生きた恐竜の群だった……!

『ディノクライシス』（以下『DC』と記す）は、大ヒット作『バイオハザード』（以下『BH』）を生んだ三上真司氏が、監督とプロデューサーを担当した作品である。プレイヤーは、島へと降下したエージェントのひとりであるレジーナを操作し、科学者の奪還と救出という任務に挑んでいくことになる。

操作方法を始めとする基本的なシステムや、サバイバルを主眼においたコンセプトなどを『BH』から継承しているため、外見のみから判断すると、ゾンビを恐竜に置き換えた作品と思われがちだ。しかし、実際にプレイしてみると、両者はゲーム性が異なっており、同列に比較することは難しいことに気づくだろう。

『BH』は、人間が生理的に嫌悪感を感じるゾンビや生体改造といったテーマを用い、演出もそこから必然的に導き出される、不快感すれすれの恐怖を描くことに力が注がれていた。対して『DC』は、もっと娯楽性の高い作品になっている。恐怖を描くというコンセプトを捨てた代わりに、恐竜という巨大な敵を設定することによって、強者に追われる弱者という、サスペンスを主軸にしたのである。何かと取り沙汰されそうな暴力・残虐描写にしても、恐竜が襲ってくるというシチュエーションに現実感覚を持たせるために必要な措置であったといえよう。実際、恐怖を扱っていない『DC』では、グラフィックの残酷度は『BH』に比べれば控えめになっているのだ。

もちろん、『DC』の発想は、すでに幾多の映画など使い古されたテーマではある。恐竜映画というと、九三年に記録的なヒットを遂げた『ジュラシック・パーク』が記憶に新しいが、あの作品にしても、凄いのはCGを始めとする視覚効果であって、アイディアではないのだ（私は『DC』をプレイしていて、『恐竜カルノザウルス』というB級映画を思い出した。どことなく全体的なトーンが似ているのだ）。しかし、手垢のついたテーマであるからといって、即駄作というわけではないだろう。アイディア自体は平凡でも、作り手の技量次第で傑作となることはある。そして、『DC』は、まさにそうした一本なのである。

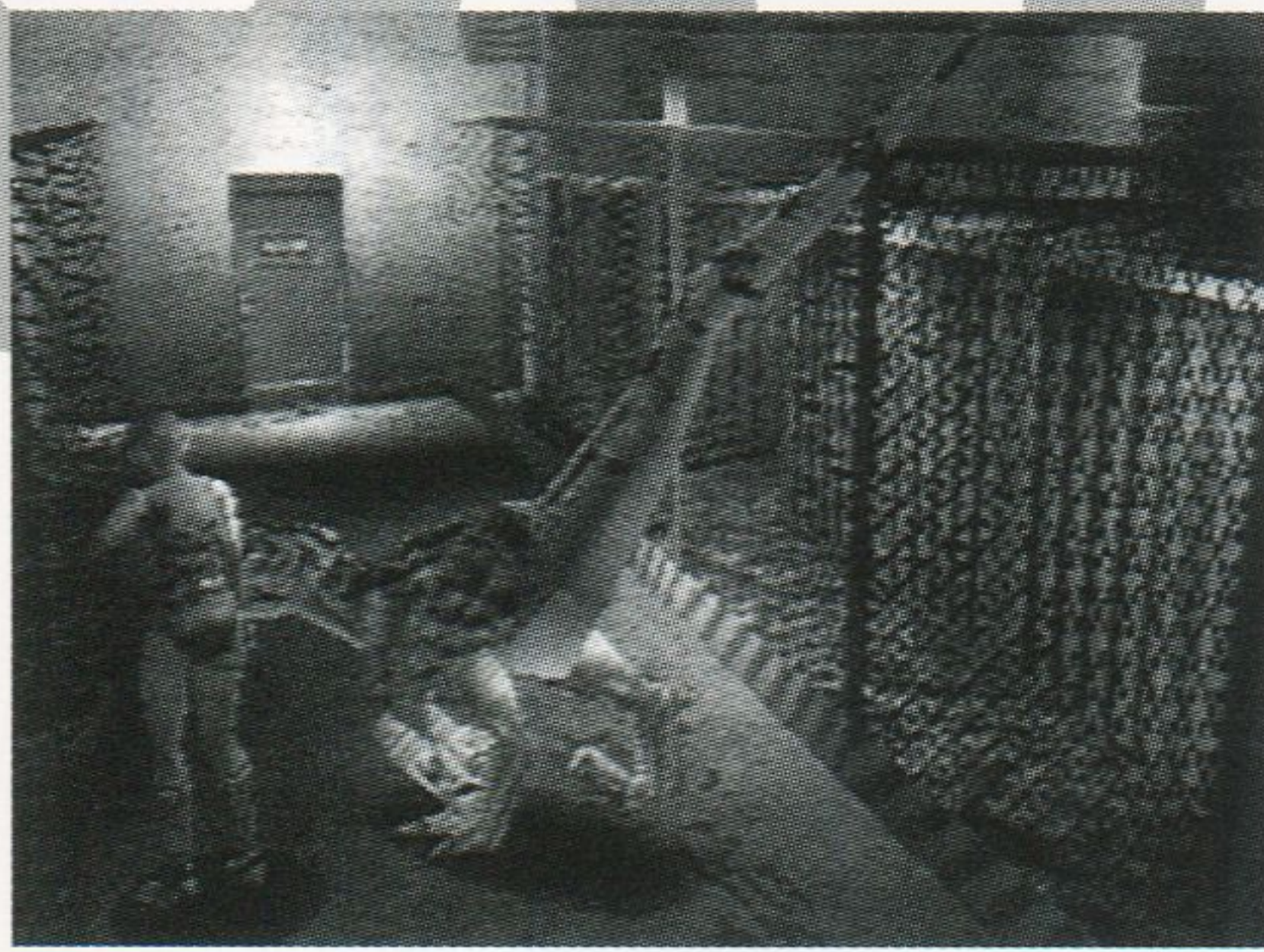
抜群のスピード感覚 シャープな切れ味に酔え!

『DC』の最大の魅力は、卓越したスピード感覚だ。CDケースの裏に書かれた「ジェットコースター感覚」というフレーズがぴったりで、じつにテンポがいい。ゲームは「電源の回復」「エレベーターの始動」などのお使い的なイベントを多数こなしながら進んでいくのだが、進行に応じて、ドアを開けるデジタルキーやーDカードを入手すると、途中の部屋をショートカットできるルートがどんどん開かれるため、何度も同じ道を行ったり来たりする苦痛がないのである。とくにマップは、単にゲーム的に面白いだけでなく、研究施設としての整合性を併せ持っており、実に秀逸なデザインになっている。この巧みな運びゆえに、中途でだれることが少なく、ラストまで一気に突き進んでいけるのである（最後のサードエナジー作動イベントがやや冗長だったのは残念）。シナリオの分岐、新コスチュームやサブゲームなどのクリアボーナスも用意されており、二度目、三度目のお楽しみが大きいのも嬉しい配慮だ。

また、一見微細な点ながら、大きなプレイアビリティの向上に繋がっている改良も多い。サブ画面の機能性がアップし、アイテムの確認、装備、調合などを画面を切り替えずにできるようになったことや、その場で百八十度ターンが可能になったことなどは『BH』をやり込んだプレイヤーほど、そのありがたみが身にしみることだろう。また、体力表示が一切なくなり、負傷状態を画面上のキャラクターの様子から判断するしかないことも、緊張感を高めてくれる要素として無視できない。さらに、二つのアイテムを混ぜ合わせてより強力なアイテムを作成する「調合」が一層充実したことも、所持数に限界があるアイテム欄の使用方法と合わせて、プレイヤーごとの戦略の幅を与えてくれている。

『DC』は、たしかに『BH』の延長線上に位置する作品であるが、同時に、遊ぶ側がその呪縛を解き放つことによって初めて真価が見えてくる作品だ。そこには、確立されたシステムの発展的な継承があり、単なる模倣を越えた、高いレベルの完成度が提示されているのである。

水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれのゲームデザイナー＆ライター。趣味は映画鑑賞で、今夏のアタリは『ラン・ローラ・ラン』。映画の肝は脚本だと再確認。ほんと、面白かった。『バイオハザード』シリーズは心の友。もう何度やったことか。

『DINO CRISIS』（ACG）／メーカー：カプコン／プレイステーション／¥5800／'99年7月1日発売

操作にとまどうとすぐに食い殺されてしまう。
恐竜はコワイです。

硬派!漢のゲーム『バイオレンスキラー』

『バイオレンスキラー』は'97年に発売された『DOOM』や『QUAKE』タイプの3DACG『時空戦士テュロック』の続編にあたる。日本ではセールス的に失敗しちゃったらしく名前を変えての登場である。仕切りはあのマリーガルマネジメント。『gemzi』とかいう大人向けブランドを設立し、どうやらその第一弾というわけだ。でもゲームの内容はかなりイケる。前作から高い完成度を誇っていた『テュロック』だが、今回も気の利いたトラップと良くできた敵のルーチンワークは見事で、かなり硬派で良質な印象を持った。恐竜たちの血糊もびちゃっ!といい塩梅である。操作系が複雑でライトユーザーにはかなりの根気が要求されると思うが、慣れてしまえば、ゲームってこういうもんだって感じである。しかし、3Dの縦揺れがかなりキツいので、乗り物酔いしちゃう人は、三半規管を鍛えて望め! でも、CMの羽賀ケンジは勘弁ってかんじだったけど……。
（編集部）

「バイオレンスキラー」／メーカー：gemzi／機種：NINTENDO64／¥7，800／発売日'99年6月18日

もともとPCのゲームだったんですよね。
N64の方が出来が上がってるって話も……。

人を殺すのは人間である。

「犯人はゲームマニアで……」、「ゲームを遊ぶうちに現実と非現実の区別がつかなくなり……」。何か事件が起こるたびに繰り返されるこんな言葉。いい加減もう聞き飽きた。

ゲームが好きな人間が、こうした言葉を聞いて何か歯がゆい思いを感じるのは、「自分もゲームが好きだけど、ゲームのせいで犯罪を起こそうなんて思わない」。そう考えているからだ。

しかし、とかく世間は犯罪をゲームと結びつけたがる。先頃起きた全日空ハイジャック事件。犯人がフライトシミュレータを好きだったために、またぞろ「ゲームのせいで現実と非現実の」論が繰り返された。お金を持った大人の静かな趣味というフライトシミュレータのイメージは、犯罪からは非常に遠い存在のように、ゲームを知っている人間には思える。でも、フライトシミュレータはハイジャックをしてでも「レインボーブリッジをくぐってみたくなる」ものだとされてしまった感がある。さすがに「ゲームのせいで暴力的になり」という意見は出なかったが。

そうした方が分かりやすいのだろうとも思う。事件のあまりの不可解さは、同じように不可解に思えるゲームと結びつくことで明瞭になるのだろう。それはきっとコロラドで起きた乱射事件でも同じだ。学校の中でクラスメイトや教師を撃ち殺すという犯罪は常軌を逸している。それを犯人達が『DOOMⅡ』が好きだったという事実と結びつければ、「ゲームが彼らを変えてしまった」という簡単明瞭な結論が出て、一件落着だ。

でもそれでいいのだろうか。

現在、55分に約1人、1日に約55人、1年では1万人もの人間が、交通事故で死んでいく。交通事故による死者には、事故後24時間以上経過した後に亡くなった人の数は含まれないので、さらに多くの人が毎日命を落としていることになる。でも、いままでに車やバイクが、人を殺す道具としてきびしく糾弾されたことがあっただろうか。それとも自動車に「これは人を殺す恐れがある道具です」というステッカーが貼られ売られているだろうか。

車やバイクは社会に利益をもたらすものである。だが、それが理由でその責任が問われないなら、多数の幸福のためには少数の不幸には目をつぶるということになる。しかし、それはおかしな話だ。当然、これが責任を問われない理由ではない。理由はもっと簡単だ。

車やバイクが人を殺すのではない。人を殺すのは人間なのである。

それはゲームも同じだ。

ゲームはひとつの表現として、人の心に何らかの影響を与える。でなければ、誰もゲームなど遊びはしない。ゲームを遊んで笑ったりドキドキしたり怯えたり。そんな経験ができなければ、ゲームの意味などなくなってしまう。

表現されたものの怖さは、それが受け手の心にどんな影響を与えるか想像もつかないことだ。それこそ受け手の数だけ異なった形でそれは存在するといってもいい。なかには作り手の意図に反した受け取り方をする人もいるだろう。しかしだからといってそれを恐れていては何も表現できない。それはただの後退でしかない。私たちはそこに悪意や恣意的な姿勢が無い限り、その存在を認めるべきなのだ。それが好きでも嫌いでも。

たとえゲームがきっかけとなり、何か事件が起きたとしても、そこまで至る前に状況を変える何か、もっと別の大きな何かの要素がそこにあったことは間違いない。それは、これまでにやり玉に挙げられたゲームを遊んだほとんどの人が、何も起こさずに済んでいることでも明らかだ。そしてそれこそが重要なことなのではないだろうか。なぜ事件を起こした人々にはそれがなかったのか、ということが。

単純なゲーム害悪論は、それをベールの向こうに隠してしまうものでしかない。結局、問題の本質は闇の中だ。

この8月、事件後4ヶ月経って、ようやくコロンバイン高校では、事件のあった校舎の使用が再開された。コロンバインと書かれた揃いのTシャツを来て歓声を上げながら校舎に入る生徒たち。パソコンとゲームとマリリン・マンソンが好きだとされた2人の少年の起こした犯罪。そうしたところから、彼らは一歩でも先に進むことができたのだろうか。

事件の犠牲者15名の冥福を心から祈ります。

DOOM

ハードロック精神に彩られた ゲーム史上に残る名作タイトル

コロラド事件の犯人達が楽しんでたってことでやり玉にあがっちゃった、とっても素敵な大虐殺サバイバルゲーム『DOOM』ってどんなの？

本格的3Dアクションシューティングゲームの始まりに位置する『DOOM』は、1993年12月10日にid社からシェアウェア版としてインターネット上に公開され、一大ブームとなった。

その当時、最初にリリースされたのが業務用コンピュータだったこともあり、アメリカではマイクロソフト社などのオフィスで『DOOM』禁止令が出るほどの過熱ぶりだったという記事が残っている。

さらに、データの内容が更新されたバージョン1.2からはネットワーク対戦モードが、これまでシングルプレー主体だったゲームスタイルに新たな流れを作り、遂に大虐殺元年、仮想空間による戦争が始まったのである。

連日連夜ネットワーク空間においてロケットランチャーが火を噴き、肉片が飛び散るこの『DOOM』は3D空間・主観視点の中で、すべての敵を排除し、脱出を試みるという内容で至ってシンプルなゲームである。

人々は待っていた。時に『DOOM』以前のゲームの多くは社会的常識とモラルの範囲の中で作られ、暴力描写・殺意を全面に打ち出してはいなかった（モータルコンバットなどは出ていたが、あれは一種のギャグである）。それゆえ、戦争やギャングなどの現れる敵を撃つなど射撃ゲームとして面白いが人の感情や感覚がシンクロするほどではなかった。『DOOM』は世界設定こそあれど、やることはただ一つ、この世界で生き延びるために蠢く影を全て排除、抹殺することのみを目的としている。生存本能に訴えかけるような感覚を、モラルの壁を突き抜けて、グロテスクなまでに銃による敵へのダメージや、肉塊・血しぶきなど画面いっぱいに表現し、ビジュアル的衝撃を見せつけた。

そして、プレイヤーにあたかもその空間がそこにあるような感覚を感じさせる部分である3D空間を徘徊するシューティングゲームシステムの作り込みが高く、MAPの構成や移動感覚・キーレスポンスの早さなど、プレイ中のストレスもなく、操作するキャラクターとのシンクロ率の高さから、三半規管の弱い人は酔ってしまうほどの空間を描いていた。さらに、ただ撃ち合いをするだけでなく、MAPには隠されたルートやアイテムが存在し、それらを探索し発見する楽しみ方も盛り込まれていたのである。この優れたシステムは、現在も『DOOM』エンジンとして名を馳せ、『DOOM』系と呼ばれる『ブラッド』シリーズや『ヘクセン』などに多大な影響を与えている。また、一大ブームを築いた『DOOM』をこれだけ息長くプレイヤーが遊んだのにはさらなる無限の魅力とも言うべき、id社による『DOOM』の仕様を一般公開するというこれまでにないことが行われたからなどである。このことによって、『DOOM』エンジンを元にプレイヤー達が自作のMAPやキャラクターを描き起こせるツールを作成し、フリーソフトやシェアウェアソフトとしてインターネットで流し始めたのだ。『DOOM』の子供がユーザーレベルで幾千通りもつくられ、それらをダウンロードすることで新しいゲームが楽しめたのだ。（私もいくつかその昔ダウンロードしたことがあるが、エイリアン風なものや、スターウォーズモノなんかはもう別ゲームと呼べる程良くできており感心したことを覚えている。）中でもとりわけ、デスマッチ用（対戦を主眼においた）MAPは人気が高く、雑誌などでもデスマッチコレクションとして取り上げるほどであった。

コロラドを始め、様々なメディアでとりあげられる『DOOM』だが、それは当たり前の注目度であり、『DOOM』は、ユーザーにとって大きな魅力を持つ遊びなのだ。このような内容から『DOOM』はPC史上に残る名作となった。

この『DOOM』による人間の持つ恐怖感や音・衝撃などの疑似生命危機状態に置かれた精神は、敵を倒す・隠されたモノを発見する時に得られる開放感によって快感へと変わる。その恐怖が大きければ大きいほど開放感から得られる快感も大きくなるのだ。安全なゲームであるとわかっているからこそプレイヤーはより強い刺激を求め、より強くグロテスクな敵・困難極める即死しそうなステージへ掻き立てられて、中毒患者のように熱狂していったのである。既存のゲームでは求めきれなかった危険な脳内麻薬的な刺激、『DOOM』はそのリミッターを切り解放したのである。

さらに、面白さはゲーム内容が更新され、バージョン1.2にUPされたことで、いっそう激しく加熱した。危険な刺激がネットワークを通して世界中と連結したのである。それは、シングルプレイにはなかった互いの恐怖と恐怖をぶつけ合い、肉塊のように弾け飛ぶ快感を生んだのである。殺戮の中にCPUキャラにはなかった命を感じ取り、弾を撃つことが最大のコミュニケーションという、これまでのゲームモラルから大きく逸脱した意識の殺戮となったのだ。しかし、現実と虚構の区別がつかなくなり、リアルな殺人を起こしかねないと思う考えはあまりにゲームを知らなさすぎる考えである。プレイヤーはその世界の重さの違いを知っているから。

『DOOM』は、アナーキストの精神が熱く燃えるゲームにおけるハードロック精神の鋭く尖った形だったのだ。そしてその息吹は『QUAKE』シリーズへと継承され、今も熱い血は戦場を染めている。

（岡元建三）

閉鎖空間の中での死闘。
そのゲーム的完成度は今も色褪せることはない。

『DOOM』
メーカー：id Software
機種：DOS/V・Win95
発売年度：'93年

残虐ゲーム批評

日常における善悪や倫理感を軽々と超え、我々を一時、狂騒のパーティへいざなう血みどろゲームたち。
ゲームの中だからこそ参入できるデストピアの魅力をここで語ろう。

『クェイク』 醜い現実と血まみれ描写のかけ算

デモ版がインターネットを通じて世界中に配布された当時、『QUAKE』の先代ともいうべきソフト『Final DOOM』が発売されていた。しかし、ポリゴン&テクスチャーといった高次元のCG技術、そしてTCP／IPに対応したネットワーク対戦機能といったニューテクノロジー満載の『QUAKE』を目の前にした瞬間、プレイする気はもちろん即座にアンインストールしてしまったことをいまでも鮮明に覚えている。

次々と出現する敵を撃破し、勝利を信じてただひたすら突き進む。右か左か、それとも上か？　死角が生み出す真の恐怖。リアル3Dで構築されたフィールドを舞台に世界中のQUAKERが熱いバトルを繰り広げる。そして、それはいつしかインターネットという架空の世界に戦場、いや地獄までも作り出していった。

『QUAKE』はテクニックだけで勝利することは限りなくゼロに近い。マシンパワー、そして通信回線速度といったゲームテクニック以外に要求されるものが多々あったからである。勝利を得る為にはそれらを理想のものへと近づける。もちろん、それには莫大な費用が伴う。だが、テクニックではなくマシンスペックで負けるなんて納得できない。この気持ちが多くのQUAKERをQUAKEジャンキーへと変えていった。現にこの俺自身も当時P5-75だったマシンは、数週間でP5-133にかわり、その後、発売される最速のCPUに次々とチェンジされていった。ビデオカード&マザーボード、そしてプロバイダーも同じように……。これまでの全員平等のゲームの世界とはうってかわって金、経験、そして戦略と、リアルワールドと同じ醜い世界がそこにある。そう、もはや『QUAKE』はゲームという枠を超えてしまっていたのだ。サイバーワールドという架空の世界にたちはだかるこの「醜い現実」があったからこそプレイヤーは夢中になり長期にわたってプレイし続けることができたのではないだろうか。

もちろん『QUAKE』の魅力はそれだけではない。「ただひたすら撃って撃って撃ちまくり敵を片っ端からブッ殺す」という単純で実にスマートなゲームシステムは、これまでの複雑なコマンド入力の速さを競ってきたゲームに引導をわたすと同時にプレイヤーの心を魅了した。そして毒々しいまでに描写された肉片の飛び散り、そして肉体が引き裂かれるかのような効果音がプレイヤーの五感を刺激する。敵をブッ殺し残骸が吹き飛んだ瞬間、脳からは大量のアドレナリンが放出され快感がプレイヤーの体を包む。「醜い現実」と「血まみれの描写」の融合。これが『QUAKE』の世界観であり魅力でもある。一度体感してしまったら忘れることのできない不思議な感覚。そして「もう一度、再びこの快楽の中に身をとおじたい」と思う、ある種ドラッグに近い世界が『QUAKE』には存在した。そう、一度入り込んだら抜け出すことのできない世界が……。

（ZELO-COOL）

『QUAKE』メーカー：id Software／機種：Win95／発売年度：'96年

ネットの中の第三次世界大戦、『QUAKE』（画面は『QUAKE II』です）。

『ポスタル』 蛙ジェノサイドの苦々しさ

僕もこう見えて、昔は結構いろいろと悪いことをしたものである。イナゴにバクチクを括りつけて爆発させ、「しのびの最後よ……」とかつぶやいてみたり、コーラの空き瓶の中に毛虫を入れてロケット花火を逆さに突っ込み、瓶ごと破裂させてみたり。そんな中、今でもあれはやり過ぎだった、と我ながら苦々しく思っているのはカエルの大量虐殺だ。マルゼンのUZIのエアガンを買ってもらって大喜びの馬鹿な小学生は、家の近くの田んぼでアマガエルが大量発生しているのを見て狂喜した。災難だったのは蛙たちである。突如、自分たちの世界に踊りこんできた洟水垂らしたガキが、仲間を見境なく殺しはじめたのだ。超至近距離から撃たれるBB弾は、次々と罪なきカエルたちの死体の山を築きあげていった。そのとき僕は、どこかで「ああ、かわいそうなことしてんなぁ」と思いつつも、明らかに興奮状態に陥っており、「なにやってんだコラぁ！」と田んぼの持ち主がこちらに突っ込んでくるのを見るまで、誰にもとめられなかった。

あの苦い興奮を再現したのが本作、『ポスタル』である。「ポスタル」とはスラングで、「憂さ晴らしのために大量虐殺する」の意。街の不浄や悪徳は何者かが大気中に混入させた汚染物質のせいだと思い込んだキ●●イが、「浄化のためには流血あるのみ」と銃をとる、というストーリーだ。ゲーム的にはクォータービューかトップビューの箱庭世界での、障害物を利用したドンパチもの。始まるといきなり警官やら特殊部隊やらに包囲されていて、そいつらを皆殺しにしていくうち画面内のパーセンテージが上がっていく。要は80％程度の敵を倒せばいいのだが、使ってる武器がマシンガンとショットガンと火炎ビンと手榴弾。おまけに後々もっと強力な武器も使えるようになるので、もう一般人が巻き添え喰らって死ぬ死ぬ。その死に様の描写が、ここに一番こだわったんじゃないかというぐらいリアル。安全な場所に逃れようと壁際に向かって芋虫みたく這いずったあと動かなくなったり、「おれの足！」とわめいてジタバタしたり、「信じられない……」「ああ、なにも見えないわ」と呻いて体をくの字に折り曲げて痙攣したり。

はっきり言ってインサンなゲームである。なんだか、あの苦々しさが甦ってくるのだ。残虐ゲームの魅力とは本来そのB級テイストや馬鹿馬鹿しさにあったはず。人の悲惨をリアルに再現されても楽しめないし、はっきり言ってゲーム的にも往年の全方位シューティング『ボスコニアン』みたいなもので、今どき感がぬぐえない。ゲームを楽しく過激にするために残虐表現を入れたのではなく、エグい描写をするためにゲームを作ったような印象すら受けた。成人指定を受けつつも話題性で結構ヒットした本作だが、こういったゲームにムキになって熱中できるような青っ洟たらした成人は、実際にはそれほど多くなかったのではなかろうかと思う。

（小野塚謙太）

メーカー：Running With Scissors／機種：ハイブリッド版／発売年度：'97年

ハンドペイントで描かれた風景からしてサイコティック。

『ミス～闇の破壊神～』
フックとしての残虐描写

世界初の3Dリアルタイムシミュレーション『ミス～闇の破壊神～』が発表されたのは1997年のこと。ゲームショップの店頭でその予告デモを見たとき、私は思わず噴きだしてしまった。ファンタジー世界が舞台で、ドワーフやエルフやバーバリアンなどがユニットとして登場するのだが、異常に細かい残虐描写が施されているのである。

マッチ棒のような小ささのくせに、矢で撃たれたり剣で斬られるとピュッピュッと血を噴き、爆発に巻き込まれると首や腕がもげ、地面に血を巻散らしながら、きれいな放物線を描いて飛び散る。「この放物線は爆発の大きさや角度や重力をリアルタイムに計算して描写されています」。要するにその状況状況に応じて、物理計算による血みどろ描写が行われるわけだ。また、死者や血糊がフェイドアウトしていくような軟派な処理もなし。死体は依然としてそこに横たわりつづけ、戦場の光景は徐々に酸鼻を極めていく。古くはHEX上で行われていた硬派かつ知的なゲームジャンル「戦術シミュレーション」にも、ついにこんな生々しい演出が盛り込まれる時代がきたのかと感慨深く、なおかつその下らなさに胸躍り、一般に「頑固だが気のいい職人肌の親父」とされているドワーフの首がものすごい形相を浮かべたままゴロゴロ転がるのを見た瞬間、うっかり店頭予約してしまった。

だが開けてびっくり、『ミス』は非常に辛口、かつ硬派な戦術シミュレーションだったのだ。ごくわずかな戦力で、唖然とするほど大量の敵を全滅させねばならないなど、こんな状況どうやって打破しろというんだと頭を抱えこむようなレベルばかりで、相当知恵をしぼらされる。またオンラインでの他のプレイヤーとの戦いでは、一瞬の油断が自軍の全滅をまねくようなルール、マップ構成になっており、そのプレッシャーに耐えるにはかなりタフな精神力が要求された。高レベルなプレイヤー同士の闘いともなれば、ほとんどネットを介しての「念力戦」のような様相すら呈したのである。そんなわけで、遊んでいる最中はもはや放物線を描いて飛ぶ首や腕などは目に入らず無我夢中。闘いが終わったあと我にかえり、戦場が累々と横たわる死体と壮絶な量の血に覆いつくされ、さながら巨大なピザのような状態になっているのを見て、プレイヤー同士が「こりゃスゴいことになったなぁ、はっはっは」と笑いあうのもしばしばであった。要は、この『ミス』においては、残虐描写はあくまでユーザーの興味をひきつけるためのフックであって、真の魅力はその洗練されたゲーム部分にこそあったのである。

一年後に発売された『ミスII』においても、強化されたのはそのゲーム部分のみ。残虐描写がエスカレートするようなことはなく、むしろ設定で、飛び散る血飛沫を「流れ星」に変えたり、死体を鎧だけにさせることもできるようになった。これは開発者側の自信の表れなのだろう。とは言え、わざわざそんな設定を選ぶような我々でもないのだが。

（BloodyBuddha）

外人とのいがみあいや罵り合いも楽しいシミュレーション。

まんが：さいとーあゆみ

『KINGPIN』スラム街の血だるまゲーム

男なら誰しも、夜道、前を歩いている女性が急に自分から逃げるように駆けだして、「何様だよ、あのブ●ぅ」と憤慨された経験が一度はあることかと思う。だが女性に言わせれば、夜、見知らぬ男を背にして歩いている、というのは結構怖いものらしい。男の場合で言うなら、ちょうどスラム街を歩いてたら後ろからブラザーがついてきた、みたいな状態らしく、そら逃げるわ、と納得してしまった。そんなスラム街で、「おらぁシニアのとき父ちゃん犯して焼いて食っちゃってよォメェン」みたいなこと言ってるブラザーたち相手に立ち回っていかなければならない恐怖の3Dシューティングがこれ。

「KINGPIN」というのはボーリングの先頭のピンのことで、ボス中のボスの意。主人公はその「KINGPIN」に成り上がろうと、路地裏の掃きだめの中から鉄パイプ一本持って立ち上がったひとりの大男だ。普通の3Dシューティングと明らかに違うのは、その現実に則したヒリつくような臨場感である。たとえば、薄暗い路地に三人のギャングがたむろしている場面。なにやら「マザファカ」やら「アス」やら「ファッキン」やら汚い言葉でベラベラしゃべっているのだが、中のひとりがこちらに気づくと、「おいコラてめぇ何じろじろ見てんだよ車両にしたろかメェン」と凄んでくる。見ると後ろのふたりもこっちをねめつけながら、持ったパイプを手にうちつけてパシパシ言わせている。BGMで流れるサイプレス・ヒルのドスの効いたヒップホップと相まって、失禁しそうな迫力だ。

殺し合いにもなると、15の部位から構成されたキャラクターの身体の各個所が、ダメージに応じて血をにじませたり、グシャリと飛散したりする。『DOOM』を祖とするだけに、多くの3Dシューティングでこうした残虐描写がなされているのは当然の流れ。しかしこれまでのように、殺すべき敵を表立って「人間」として描くことはタブーとされていた。そのせいもあって、相手を殺したときの心理的衝撃はかなりのものである。

また、NPCたちの行動もやけに生々しい。彼らは始めからみんな敵というわけではなく、それぞれに思考ルーチンを持っており、会話や金次第では有益な情報をくれたり、仲間になってくれたりもする。こちらが相手より強力な武器を持っていれば逃げ出すし、逆であれば居丈高に向かってくる。この思考ルーチンは戦闘場面でも生かされており、ダメージを受けると一目散に逃げていき、体力の回復を待って後ろから襲ってくるようなキャラも多い。それぞれに「思考」を持った人間を敵にしたことで、ゲームは尻がムズムズするような緊張感を得ると同時に、その残虐描写を更に凄みのあるものとしているのだ。

下水道の中、敵を殴り殺して死体から金をあさっているとき、「あそこだ！」「クソ野郎！」とバチャバチャ水飛沫を立てながら他の仲間が走ってきたときは、ゲームにもかかわらず、新宿でチーマーにからまれたときと同等の恐怖すら感じた。（多田司郎）

メーカー：Xatrix Entertainment／機種：Win95/98/NT／価格：¥8800／発売日：'99年7月16日

いつかスーツ姿でトミーガンを撃てるようになる日まで。

『KINGPIN』発売元
インタープレイ
メールインタビュー

返答：投資家広報ディレクター
カーク・グリーン氏

協力：株式会社P＆A

『KINGPIN』の発売元であるインタープレイは、リリースするゲームが常に高水準を保っていることで知られるアメリカ最大手メーカーのひとつ。スポーツゲームやフライトシミュレータなど幅広い品ぞろえでも有名で、古くは『ブラッドファクトリー』、最近では『カーマゲドン』シリーズや『ダイ・バイ・ザ・ソード』といったスプラッタなゲームも定期的にリリースしている。アメリカ本国では本作『KINGPIN』と『カーマゲドン』を名指しで非難されたインタープレイ。残虐ゲームに対して、会社自身はどのような見解を持っているのか、メールインタビューにて訊いてみた。

●御社が発売されている『KINGPIN』や『カーマゲドン』シリーズなどのブラッディなゲームは日本でも有名です。アメリカでのファンの反応はいかがですか？　また販売本数の方はそれぞれどのくらいですか？

販売本数については公表しておりませんので、具体的な数字を申し上げることはできません。製品の反応は非常によいですね。どれも続編の話が出てくるぐらいですから。

●コロラド州の高校での銃乱射事件を機に、映画やゲームが青少年に与える影響について取り沙汰されていますが、この件に関してゲーム会社としてどうお考えですか？

IDSA（注）の調査によれば、北米で販売されているゲームを購入するユーザの90%は、18才以上であるという結果が出ています。また我々Interplayの製品のユーザについて言えば、ユーザー登録をしてくる人々は平均して30才を超えています。つまり特定のゲームは特定のしかるべき年齢層にきちんと購入されているということです。あなたが自分の子供を成人映画に連れていくことがないように、大人向けのインタラクティブエンタテイメントも子供の手の届かないところにあるのです。

●ゲームの暴力的表現は、プレイヤーに心理的影響を与えると思いますか。また、それはどのようなものだと思われますか？

これは我々がどうこう言うべきものではないと考えます。

●『ブラッドファクトリー』や『カーマゲドン』シリーズには、残虐というよりもむしろヤケクソな笑いのセンスを感じます。こうした作品が「過激」と言われるのは、その残酷さのためではなく、むしろその痛快な反社会性のためであり、だからこそ世間からの反発を受けるのではないかと思うのですが、いかが思われますか？

未回答。

●今回発売された『KINGPIN』ですが、ファンの評判はいかがですか？

ゲーマー達はゲームを愛してくれていると私は理解しています。

●『KINGPIN』は敵が人間ですが、あえてこのようなタブーを冒したのはなぜでしょうか？

人間を撃つゲームなら過去にいくらでもありました。『Castle Wolfenstein』や『Beyond Castle Wolfenstein』の時代からね（注）。

●『KINGPIN』で最も楽しんでほしいところはどこですか？

実際にゲームをプレイしている人達に聞いていただくのが一番でしょう。

●ゲームバッシングをする人々に向かって、なにか言いたいことがありましたら、どうぞ。

暴力的なゲームがそんなに問題であり、プレイヤーに悪影響を与えるものならば、なぜ日本でもっと暴力事件が起こらないのでしょう。イギリスでも、もちろん他の世界中の国々でも同様です。

●『KINGPIN』と『カーマゲドン』は名指しで非難されましたが、今後スプラッタなゲームを発売する予定はありますか？

我々はさまざまなカテゴリー、さまざまな年齢層のユーザーを対象に、マーケットに合致した製品をリリースしていきます。

●最後に、日本のゲームファンたちに一言お願いします。

いつも我々の製品をサポートしてくださって感謝しています。これからも我が社のモットーである、「By Gamers, For Gamers（ゲーマーによるゲーマーのための）」質の高いゲームをお届けできるよう努力していきます。

以上、得られた回答は非常に無難、かつ企業的なものであった。インタープレイはあくまで「商品」の販売元であり、少なくともこの返答を読む限りでは、血みどろゲームのような「大人向けのインタラクティブエンタテイメント」も、それが「特定の然るべき層」だけに届いてさえいれば法的に問題はなく、いはない、と考えているようだ。こうした企業然とした態度が、ゲームバッシングをする層の神経をより逆撫でしてしまう、ということもあるのかも知れない。本当はまた別に、『KINGPIN』制作者本人たちにもお話を聞き、自分たちの持つ「暴力の美学」などについて語っていただきたかったところだが、クランクアップ後の長期休暇ということで全員バカンスに出てしまったとのこと。残念であると同時に、うらやましい限りである。

（注）
IDSA。正式名称、インタラクティブ・デジタル・ソフトウェア協会（Interactive Digital Software Association）。米国のビデオ・コンピュータゲーム販売会社が会員となっている協会で、'94年4月に設立された。SEGA、SCE、Nintendoの各米国法人を始め、有力ソフトウェアパブリッシャーのほとんどがその会員である。

（注）
『Castle Wolfenstein』
1983年にミューズソフトウェアから発売された、コモドール64用アクションゲーム。第二次世界中、ナチに囚われた主人公がウルフェンシュタイン城から脱出する。のちに続編『Beyond Castle Wolfenstein』、『Wolfenstein 3D』なども発売された。『～3D』の方はスーパーファミコンにも移植され、『ウルフェンシュタイン3D』としてイマジニアから発売されている。

ギンティ小林の キャー！ 血みどろ!!

「ゲーム界の特殊学級」スプラッタ・ゲームの数々を、B級にはうるさいギンティが斬る！ 撃つ！ 喰らう！

1999年。とうとう**「7」の月が来てしまった！** となれば当然、文明は崩壊。ハイウェイではアグレッシブな着こなしの輩達が、壮絶な愛車自慢を繰り広げ、庶民は、大事な部分を申し訳程度に隠した服装で救世主の出現を待っている、とノー・フューチャーこの上ない……ハズだったんだが。実際は、70年代から少年・少女達にダークなトラウマを与えた「ノストラダムスの予言」が**「人騒がせなオヤジのポエム」**だった事が判明。そんなワケで、ニューヨーク・マンハッタン島は塀で囲まれた監獄になってないし、デパートに行ってもゾンビはいない。この様子だと、来年開催予定のデスレースはなさそう……と、ヌルい現実にタメ息を吐いてはいるものの街を歩けば、帰りの電車賃を死守するのが精一杯な現実に打ちのめされ、「どうせ世の中は終わる。オレは、その日まで好きに生きるぜ！」と、夜空を見上げる度にシャウトするだけならまだ、本当に実行してしまい、今ごろ涙目になっている輩がいるのでは？ 今までの、恥かき人生をチャラにしてくれる「恐怖の大王」も、その後に謳歌するはずだった「アナーキー&バイオレンスな近未来」も来ない。このままでは何も変わってくれない。だったらオレが「恐怖の大王」に……すいません、レインボーブリッジをくぐって頂けないでしょうか？ とフライングした輩が出てきそうな今日この頃、いかがお過ごしでしょうか？

そんな偏差値貧乏な頭一杯の妄想の根源は、映画だったりするんですが、その**妄想を商売に結びつけたのがゲーム。**っていうかパクったのが……よしますか、この話は。まぁ、ゲームは、ボンクラ共の淡い想いを体現かつ援護射撃してくれますよね。で、今回紹介するのは、ボンクラ共の想いに無邪気かつダークに迫りすぎた結果、**残酷描写（のみ）に力を入れた**ゲーム界の特殊学級たち。**『ディノクライシス』**あたりのゲームをキャメロン監督作でスタン・ウィストンやリック・ベイカーが特殊メイクを担当しそうなデカ・バジェ作品に例えるなら、コチとら、ルチオ・フルチやトム・サビーニ師父の「**細かい所はイイから、血まみれにしちゃって！**」と12チャンネル魂あふれる物ばかり。画面に飛び散るのはアバウトなポリゴンの内臓、手足、生首。貴方のハートに何が残るでしょうか？

ビバ血しぶき、ビバ自由！

残酷ゲームといって、まず思い出されるのが**『モータルコンバット』**。相手の首を引き抜いたり、串刺しにする、**倫理観の薄い描写ぶり**に格闘ゲーム界初の年齢制限がつけられた。が、ゲームの人気は凄まじく、州ごとに大会が開かれたとか。この人気がゲームの残酷描写に拍車をかけた。というより「**本作は残酷性のみに力を入れました！**」というイサギよ過ぎるゲームを続々と出現させた。ロメロな作りの**『フレッシュ・フィースト』**は、ネットワーク戦だとゾンビになって主人公を襲える欲張りな作り。またゲームが出るたび残酷度は増すのに反比例し、何故か二枚目キャラの登場が減る、というナイスな結果に。

両手を切断されても闘い続ける**『バイオフリークス』**（どうでも良いけど、イカす名前！）はパッケージからして両腕に巨大な義手をつけた奇形児だし。まぁ、残酷性に重きを置きすぎた結果「弱肉強食」、「中出し上等（多分）」な世界感になってしまった本ジャンル。「とにかく勝てばイイ」アルティメッドかつ邪道な世界では女子の受けを気にしている暇など無いのでしょう。おかげで安心してゲームを楽しめます。その例が顕著に表れてるのが、「宇宙の刑務所内での囚人達の脱走」を描く**『ブラッド・ファクトリー』**。メイン・キャラ「ファンク」は顔をズタ袋に覆い、背中に風船を結び付け、塀の中での唯一のお友達・テディベア人形といつも一緒という感情移入の余地の無いキ?ガ?ッぷり。他には「体の腐敗した二丁拳銃使い」、「火炎放射器を構え、全身を武装じゃなくて女装した中年」、そして「とにかく巨大な知的障害者」と**人智をフライングした**輩揃い。敵の死に様もキャラの武器で変わる芸の細かさ。そんな「懲りない面々」達の織り成す、血まみれな監獄ロックを援護射撃するカーペンター調のBGMを聞いた日には、心から「ビバ自由！」と叫んでやりたくなりましたね。「**ブラッドⅡ・The Chosen**」の主人公はカルト教団に100年の間ゾンビにされた男。彼がロングコートにベレッタの二丁拳銃（！）というジョン・ウー魂炸裂な武装で、レザボアスーツの教団員に恨み節を叩き込む！ 画面を飛び散る薬莢、ヒットした敵の内臓。耳をすませば「グチャッ！」と聞こえます。そこにジョン・ウー映画に見られる戦う男の悲哀はビタ

『GTA』

ニューヨークの街なかをギャングのボスに「ヤクを運べ」だの「誰それを殺せ」だの「とりあえず爆破しとけ」だの、あれこれ指図されながら極悪非道の限りを尽くすストラテジー風アクション。ゲームとしても非常に面白く、最近ロンドン版も発売された。ちなみにPS版には規制がかけられています。チェッ。メーカー：ズー／機種：Win95・98／定価：￥8.800／発売年度：'98年

『カーマゲドンⅡ』

「したいことをすればいい」というキャッチコピーもスウィートなカーレースゲーム、もとい連続轢き逃げ魔シミュレーション。乗り物が40種類以上用意されており、35トンの巨大ダンプとかキャタピラのついたマジックバスとかわけわからん。どうすんだ、そんなもんと思うが、それで轢くのである。音楽担当はヘビメタ酋長アイアン・メイデン。メーカー：SCI／機種：Win95・98／定価：￥8.800／発売年度：'99年

『ハードロック・キャブ』

武装タクシーのアンちゃんとなって金を稼ぎ、ゾンビだらけの都市からの脱出を計る3DACG。轢いたゾンビの血液がフロントガラスを真緑に染める。BGMが一時流行ったグランジ・ロック調だったりして、「キル・ミー、うぉううぉう、キル・ミー」とか歌ってんのが間抜けでイカす。現在絶版につき入手不可能。メーカー：アスミック／機種：プレイステーション／定価：￥5.800／発売年度：'96年

GYAAAA...

ビバ！血みどろゲーム！！

一文無い。なぜなら本作、一般人を殺してもオーケー！　しかも心臓を食うとパワーアップ。無慈悲です。まあ、100年物のゾンビですから。殺し方も、二丁拳銃に始まり、ナイフ、ショットガン、ナパームランチャーを駆使と、昨日今日のゾンビとは違う、**業界の長さ**を感じさせてくれます。また、弾が外れると「サナバビッチ！」と毒吐いたり、景気良く殺した時「ジス・イズ・アメリカン・スタイル！」と無邪気に喜ぶなど、豊富な感情を見せてくれるので操作する君も感情移入しやすい……ワケないか？　ちなみにゲームレベルが「GENOCIDE（大量殺人）」、「HOMECIDE（無差別殺人）」、「SUICIDE（自殺）」から選べるスキの無い作り。ジョン・ウー映画のバイオレンス描写のみにトム・サビーニ師父が手を貸した感を味わえる作品です。

「このゲームにルールはありません」

残酷描写力は弱いものの、無慈悲なルールを誇る『**GTA**』も忘れられません。「ギャングの雇われドライバー」になって、公衆電話から来るボスの指令を遂行する為、主人公は車を奪ったり、誘拐したり、鉄砲玉になったりとダーティワークに精を出す。この作品、カーアクションだけでなく、車から降りて銃を乱射したり、カージャックしたりの行為を、真上から傍観するようなゲーム画面。まるで、事件をヘリコプターから空撮したニュース番組のよう。僕もダークな使命感に燃える……ハズだったんですが、実際は不慣れな運転に、街中を涙目で右往左往してましたね。挙句に、「ヒドい事ばかり命令して……『**早起きして駅前を掃除しろ**』とかハートウォームなこと言えないか！」と元も子もない愚痴をこぼす始末。そんな気持ちで運転してたら案の定、事故を起こし車を何台も潰す、通行者を轢き逃げする「狂った野獣」ぶりを発揮。自分の気持ちとは裏腹に、**スッカリ市内を血に染めてしまった**僕。こうなったらメキシコまで飛ばすぜ！　とやけくそで誓ったものの……最後は警官に囲まれハチの巣に、というニュー・シネマチックなエンディングを迎えてしまいました。

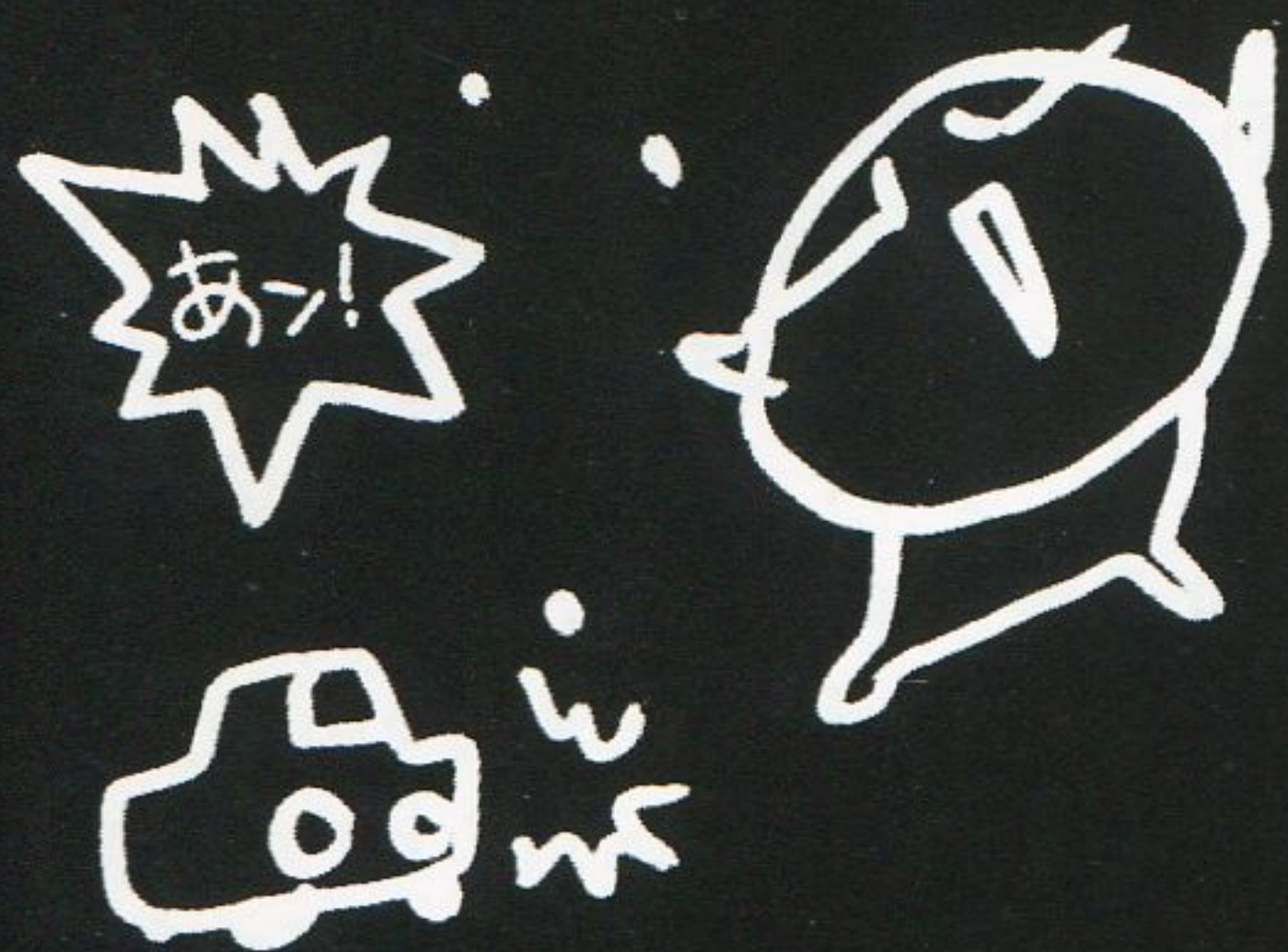
残酷なカーチェイスのみにこだわり切ったは『**カーマゲドンII**』。内容を一言で説明すれば、ずばり『デスレース2000年』！　ボディに巨大なノコギリやバンパーを装着した「間違ってるけどアリ！」なテイスト溢れる殺人カー軍団がハイウェイを血まみれに！　特筆すべきは**説明書**。イキナリ「このゲームにルールは有りません」と強気な発言で始まる。「真っ先にゴールするかなんて関係無いからです」と、それでは**レースになんないんじゃ？**　と思いながら読みつづける説明書に「大切なのは、好きな事をして楽しむ事」というさわやかな一言が。「好きな事」とは「敵の車にぶつかったり、芝刈り機で芝を刈るように歩行者を轢き殺す事」という作り手のダークな企みがプンプン。車で人を轢き殺すゲームといえば、『ニューヨーク1997』テイスト溢れる舞台での運チャン稼業の悲哀を描いた『**ハードロック・キャブ**』があったが、技術の乏しかった『ハードロック～』に比べ本作の描写は素晴らしい。街中を突っ走る殺人カーから逃げ惑う通行人の説得力のある非力ぶり。そして轢いた時、フロントガラスに飛び散る四肢と共に聞こえる「**ぎゃあ！**」、「**のおおおお！**」といったシャウトをBGMに展開されるデスレースは格別。ちなみに「格好よくぶつかるとボーナスクレジットが加算」されるゴキゲン・ルールを設定。それでも、ためらうゲーマーのハートに「最後までアクセル全開にしましょう。軽く当たったところで何ももらえません」と**アクセル全開**で追いこみをかける。実際アクセル全開で突っ込んだ日には、「前科」というボーナス……じゃなくてリスクがつきまとうが……だから本作があるんじゃない！　おまけに再生モードで「レース中に自分が走った様子（というか、轢き殺す様）を、いろいろなアングルで見る事ができます」という**反省する暇を与えない**作りはゲームシーンのダークサイドを清々しく見せてくるハズ。轢きたての味と香りを堪能できます。

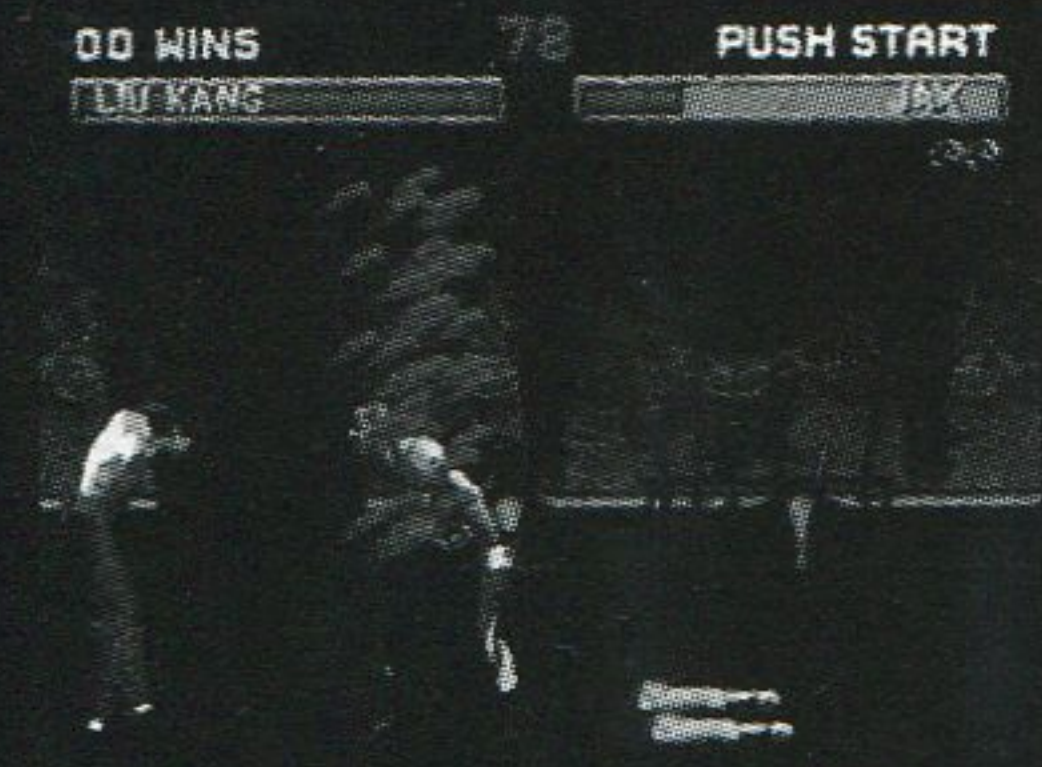
と、まぁこのように、ストレートかつダイレクトに響くシンプルなこと、その1点のみを追求したこれらのゲーム。**実にあっぱれな**B級魂といえるでしょう。最後は、社会的地位も名誉もある方なので名前は伏せさせていただきますが、とある著名な映画監督（アカデミー賞受賞経験あり）の言葉でしめくくらせていただきたいと思います。『ナチュラル・ボーン・キラーズ』という映画を撮った彼は、その自作に関して当時、社会的問題を云々言ってましたが、あるインタビューの席でこう漏らしたそうです。「いやー、やっぱ若いにーちゃんとねーちゃんが出てきてよー、今風のロックかけて、**バカそうなやつバンバン殺したほうが**受けるんじゃねーの」。これがホントって感じでしょう。

一、二、三、四で四人バーン!!——好き好き『カーマゲドン』

小学生のとき学校に警察がやってきて、校庭で交通訓練をしてくれたことがあった。横断歩道は青でも左右確かめて渡りましょう、から始まって、自転車に乗っているときの手旗信号のような、誰がやるんだそんなの的なことまで親切に教えてくださり、なんともありがたかったのだが、そのハイライトが実験人形ダミー君による事故現場の再現であった。人間と同じ大きさと重さをした、真っ白い人形ダミー君。校庭の中空に渡された綱を、滑車でシャーッと滑っていく。そこへ猛スピードで突っこむ乗用車。ボン！という物凄い音がし、ダミー君が高らかに宙を舞った。クルクル回りながら、やがて地べたに叩きつけられるダミー君。一瞬の沈黙ののち、校庭は爆笑と拍手の渦に包まれた。そのとき僕たちは確信したのである。「ひとが吹っ飛ぶのって面白い！」。

その「面白さ」を純粋培養したゲームが大ヒットしたのは、むしろ当然のことと言える。『カーマゲドン』シリーズ。「先端にドリルやプロペラがついた車に乗って人轢けば、ドリフト中に連続で轢いたりすると得点倍々アップだゾ」というピュアネスで本国イギリスにおいて100万本を突破し、英国教会をマジ怒りさせたこのゲーム、はっきり言って遊んでると人がバカンバカンもんどりうって、もう腹の皮がよじれるほどおかしい。忘れてきた大切ななにかを思い出させてくれる楽しいゲームである。

（編集部）

特濃！　阿鼻叫喚の地獄絵ゲーム8本

『モータルコンバット』

手のひらで相手の頭をはさみ潰す、電気で爆発させる、両腕をひっこぬく、下半身から上半身をもぎとる、切り刻む、焼く、くし刺しにする、首ちょんぱ、食べちゃう、といったイヤッホーなトドメ技で全米大ブレイクした超有名格闘ゲーム。現在もしつこくシリーズ継続中。すべてはここから始まった。メーカー：アクレイムジャパン／機種：SFC／価格：￥9.800／発売年度：'93年

『フレッシュ・フィースト』

市街地やデパートの中から、50種類の武器を使いこなし、4人のキャラを脱出させるアクションゲーム、ストラテジー風味。四方八方からにじり寄ってくるゾンビの圧迫感はすごいが、さらにすごいのはマルチプレイでゾンビとなり、相手を襲うことができること。国内未発売。う～あ～。メーカー：セガソフト／機種：Win95／発売年度：'97年

『バイオフリークス』

頭にチャックがあって口から涎ダラダラ垂らしてる奴とか、頭にプロペラがあって白目むいてる奴とかが、腕をもいだりもがれたりしながらガッチンガッチン戦う変態格闘ゲーム。大味だが各キャラクターの作りが異常に凝っており、ちょっとしたフィギュア並み。実はNintendo64用ソフト。メーカー：MIDWAY／機種：N64（海外版）／国内価格：￥11.000／発売年度：'98年

『ブラッド・ファクトリー』

凶暴だが無実の罪で監獄に入れられた狂人たち（なんだそりゃ）が、ものすごい量の火力を使用して脱走を試みるシューティング・アクション。とにかく弾丸をべらぼうにブチ込まれて吹きとんでゆく無数の看守たちの血飛沫が圧巻。鍋の中でトマトといっしょにかきまわされているかのような眩暈が味わえます。メーカー：インタープレイ・EAV／機種：プレイステーション／定価：￥5.800／発売年度：'96年

『ブラッドII：TheChosen』

ゾンビになってゾンビを屠るという設定の1作目も過激だったが、この2作目の過激さはもはや天井破り。銃を撃ったときの手ごたえと、液体のように四散するポリゴンの肉塊。他のちょっと悪ぶった残虐ゲームなんかチビらせてしまいそうなホンマもんのスプラッタ。ちなみにモゲた敵の頭でサッカーできます。タイガーショット！　メーカー：ソース／機種：Win95・98／定価：オープン価格／発売年度：'98年

Article #1

２枚目の小市民。

第二次世界大戦中に初めて確認された未確認飛行物体ＵＦＯは、現代の怪異譚か、未来への希望か。それとはまったく関係なく宇宙人を集める撮影ゲー『ＵＦＯ』ってどうよ？

悩んだけれども、とりあえず書くことにした。『ＭＯＯＮ』があれだけ好きだったのに、『ＵＦＯ』はどういじってみても面白くなかったです。とりあえずごめんなさい。と、エクスキューズを置いといて。考えてみたけど『ＵＦＯ』を通じてＰＳ系お洒落ゲーの袋小路が見えたんじゃないかと思うので、分析してみる。

『ＵＦＯ』は、ラブデリック制作の「宇宙人捜索バラエティー」。ラブデリックといえば「アンチＲＰＧ」「ポップでちょっとシニカルな」みたいなワードで話題になった『ＭＯＯＮ』をリリースしたクリエイター集団だ。内容は、日本の安アパートで行方不明の宇宙人を撮影して見つけだすという、聞いただけでイマジネーション広がりまくるようなもの。

どことなくジョゼフ・コーネルの箱のようなイメージの、雑多なものが詰め込まれた木造アパートの六畳一間。アパートっていったらそりゃ、イメージするのは汗と体臭、むっとこもった夕餉と生ゴミ、湿った木の匂いがまぜこぜになってよどんだ風。猥雑で猥褻で卑猥。隣の部屋の吐息さえ聞こえてくるような、秘密に満ちたアジアン・ミクロコスモス。

そういう背景の中で、ぽてぽて歩くタコ型宇宙人が、住民のプライバシーをのぞき見しながら宇宙人をカメラに収める。動物園の檻に閉じこめられた人間を猿が喜んで見てる、みたいなたまらないシチュエーションである。

ところが、『ＵＦＯ』をプレイしている時に感じたのは、奇妙な疎外感だった。透明な壁の向こうにあってつかむことが出来ない。楽しいことは向こうにあって、プレイヤーは留守番をさせられている。

『ＵＦＯ』というゲームは、アパートのとある１日を舞台にしている。プレイヤーは部屋から部屋への移動は出来ない。立ち入ることが可能な場所と時間帯はあらかじめ決められている。

宇宙人は目に見えない。ただ、存在していればその部屋で何かしらおかしいことが起きるので、うまくカメラに収めると、心霊写真のように宇宙人の姿が浮かび上がってくる。そこで宇宙人が規定されたアクションを起こしているタイミング（「ばっちシーン」と呼ばれる）を規定シーン数撮影すると、その宇宙人は救出されて、規定された部屋の規定された時間帯がオープンになる。最終的にはアパート６部屋と廊下＊24時間分（＝１６８コマ）、すべてをチェックして５５0人＋αの宇宙人を発見するという仕組み。

「規定」という言葉を多用したけど、そういうゲーム。『ＭＯＯＮ』のシステムの、文法すらパロディに徹してゲームを舐めきったような、それでいて丁寧に制御されたエレガントな姿はそこにはない。物語部分で引っ張るにしても、のぞき見出来る住人の生活はかなり普通でおまけに留守がちなので、インスパイアされるところがないのも辛い。全体的に、こっちがやったことに対するレスポンスが返ってこないというか手応えがない。次のノルマが増えるだけで。

無機質なのは、謎解きの基礎と応用という関係がないからでもある。ゲームには、しばしば算数ドリルのような構造が存在する。ある簡単な謎をヒントにすると、次の難解な謎解きが出来るという階段状の構成である。『ＵＦＯ』にはそれがない。各宇宙人ごとにアイディアはあるんだけど、それぞれの謎がゲームというパッケージに練り込まれないまま、アイディア一発勝負の羅列でしかなくなっており、世界が有機的に構築されてない。時間軸推理とか、ラブデリック的グラフィックとか、小手先の共通項はあるけど、ゲーム部分は取って付けたような感じが拭えない。

ＰＳは続々と「ポップでキュートな」新しいセンスのゲームを出していて、それ自体は非常に歓迎されるべきことだと思う。ただ、１作目にはどうしてもご祝儀相場がつく。２作目のジンクスとは言うけれども、『ＵＦＯ』は、クリエイターの内なる声ではなく、外なる声に耳を傾け過ぎたような印象を受ける。

アートと言い張るにしては「ゲーム性」というやつに従順過ぎるし、洒落も効いてない。かといって、ゲームとしては前述のとおり、構成がうまくいってない。プレイヤーに見て欲しいもの、遊んで欲しいものがよく分からない。迷いがもろに仕上がりに影響を与えている。

それでも、アパートという舞台、「外回り中に幼児プレイするオヤジ」とか、モノの見せ方の切り口という面からは何かの片鱗が見えている。スタッフが独立したという話も聞くし、いろいろあったのかもしれないが、そんなことに興味はない。冴えた凄みをもっと見せてくれ。

そうしたらもう、平伏して謝るだけだから。

文・卯月鮎

UFO

メーカー：アスキー／機種：／価格：￥5,800／発売日：'99年6月24日

卯月鮎（うづき・あゆ）
1975年生まれ。最近すっかりゲーム系ライター。編集だのコラムだのにも手を出している、らしい。

Article #2

我々を取り巻くいくつかの空気

『クロックタワー』以降、独自路線のＡＶＧを出してきたヒューマン。最近の低迷の影響を受けてか、ひっそりと発売された『ミザーナフォールズ』だが、その内にはしっかりとした「空気感」があった。

大規模なスペックを誇る「次世代ＰＳ」では、ゲームソフトにおいて空気の表現が可能だそうだ。

だがそれ以前に空気を完璧に近い形で表現しているゲームソフトがある。98年末、ヒューマンからリリースされた『ミザーナ・フォールズ』だ。

風速の変化を意識した雪の舞い、斜めに差し込む可視光線、湖上に漂う霧、刻々と変化する気象、闇の濃さなど、その完成度はこのゲームをプレイしてみれば一目瞭然だろう。

ちなみにここで言う空気とはあくまでも物理的な、気体としての空気であって、「雰囲気」や「臨場感」など、抽象的な意味ではない。

空気に満ちる様々な不安

とは言うものの、ゲームソフトの総合的評価において重視されるのは、「気体」の表現よりもむしろ「雰囲気」や「臨場感」なのは言うまでもない。その意味で、『ミザーナフォールズ』はもう一方の空気の表現も抜かりない。まず、定番だが確実にプレイヤーの心をつかむ展開。

「閉鎖的な郊外の街で起きた猟奇事件…巻き込まれた恋人が謎の失踪を遂げた…主人公は単なる一般市民でありながら、単身捜査に乗り出す…」

この設定はミステリーというだけでなく、サイコ・サスペンスともとれる。

そもそもサイコ・サスペンスとはなにか。純粋なサスペンスとの境界線は曖昧かつ流動的で定義も確立されていない。なにをもって「サイコ」の看板を掲げることが許されるのだろう…蛇足ながらここで取り上げるのはｐｓｙｃｈｏの直訳ではなく、日本人によって消化された意味での「サイコ」である…『ミザーナフォールズ』をプレイするうち、おぼろげながらわかったような気がする。

「サイコ」の意味を構成するもっとも重要な要素は「不安」ではあるまいか。ちなみにsuspenceの直訳も「不安」だが、我々が日常で使用するサスペンスは「戦慄」や「緊張感」ととらえたほうがしっくりくる。

『ミザーナフォールズ』は抽象的な意味での「空気」の中に様々な形で「不安」を表現している。

主要登場人物は20名以上。誰しもがなんらかの形で事件に絡んでおり、微妙に疑わしい。場合によっては身内や親友なども疑わなければならないので、疑心暗鬼や自己嫌悪を覚える。

主人公（プレイヤー）は事件を追いつつ、失踪した恋人を１週間以内に救い出さなければならないが、全員がそれぞれのタイムテーブルに従って好き勝手に行動しているうえ、セーブを睡眠時間という形で取る。その間も登場人物達は行動しているわけで、時間的な焦燥感や強迫観念が発生する。

様々な登場人物と接触して情報を収集し、時には尾行や張込みをして事件に一歩ずつ踏み込み（フラグを立て）、手掛かりを得ていく。もし些細なミスでエピソードに絡めないと、水面下で事が運んでいるのに、自分一人が蚊帳の外というとてつもない疎外感に襲われる。

以上のような、状況による様々な要素が空気としての不安を構成し、前述したリアルな物理的空気とバランスよく融合している。さらに、でしゃばらず、それでいて耳に残るＢＧＭが、目には見えない色彩となり、全体の空気にコントラストをつけている。また、アメリカの片田舎という舞台も、重要である。

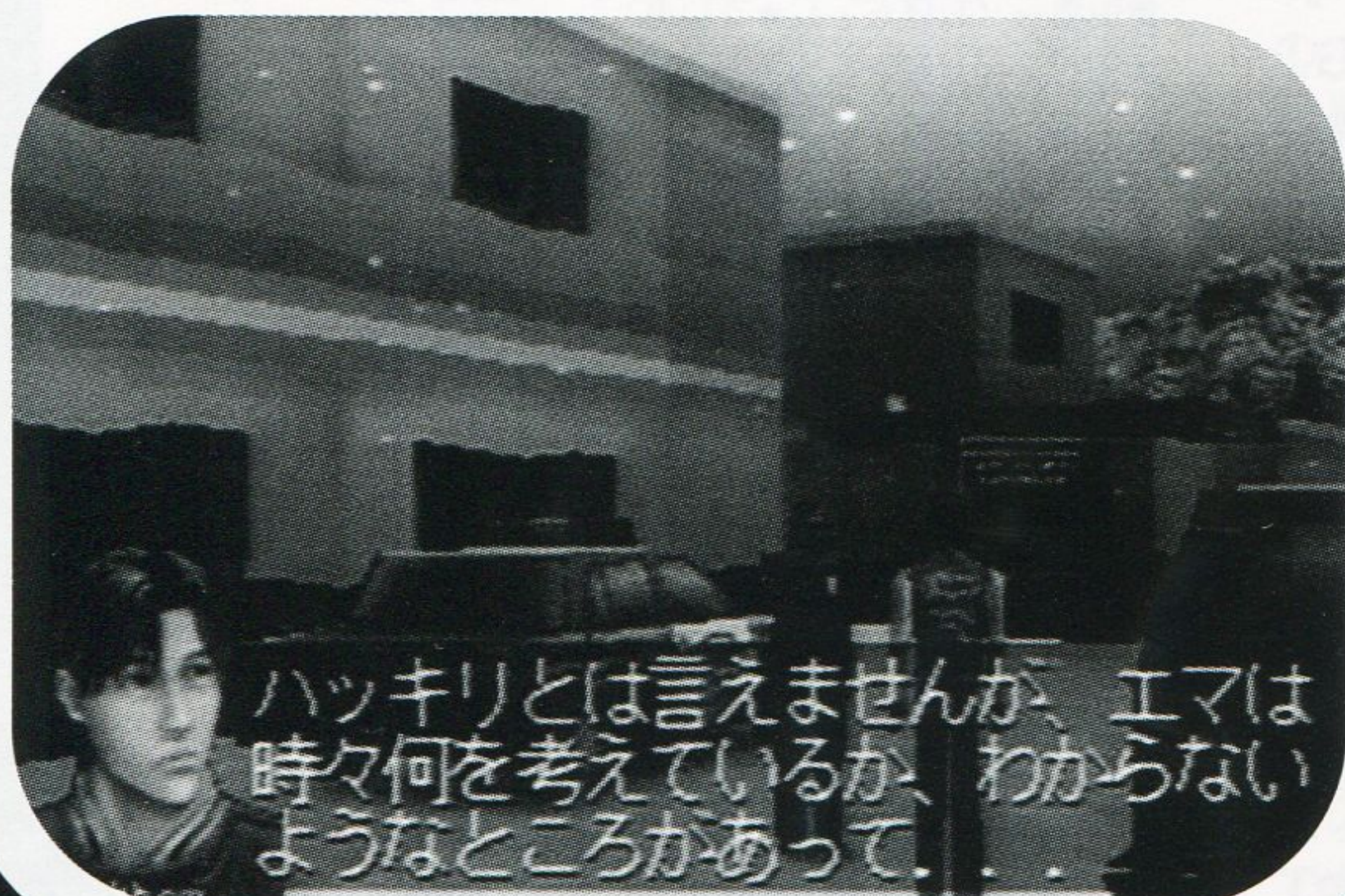
サイコという括弧の成立

「サイコ」なるジャンルはやはり、アメリカからの輸入だと見ていいだろう。『羊たちの沈黙』('91年）のヒットを皮切りに、ようやく日本でも、広義の意味での「サイコ」が市民権を得た。もっとも、今から思えば、江戸川乱歩も横溝正史も夢野久作も、天才的なサイコ・ノベルの書き手だった。が、当時彼らの作品は怪談、あるいは猟奇という括弧で括られていた。作品はその時代にマッチした括弧を与えられて、初めて歩き出すものなのかもしれない。言い換えれば、作品を確立させるのは製作者サイドではなく、視聴者サイドと考えることもできる。集合体としての消費者に、それを消化できるだけの許容量が確保されて、作品は確立する。特にこのジャンルは、その傾向が強いように思える。

これからもブームに乗って、様々なメディアにおいて「サイコ」が幅を利かせていくのは予想に難しくないだろう。

質の高い野心作が生まれる条件として、我々消費者を取り巻く「空気」も、意外に重要なのかもしれない。

文・菅生誠司

ハッキリとは言えませんが、エマは時々何を考えているか、わからないようなところがあって．．．

ミザーナフォールズ（ＡＶＧ）

メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年12月23日

菅生誠司（すごう・せいじ）
基本的には漫画原作者。以前は漫画家で、最近はゲームのシナリオやアニメの評論など、広く浅く雑文を請け負う。現在、「ヤングチャンピオン」（秋田書店）にて『キャスト』を連載中。

Article
#3

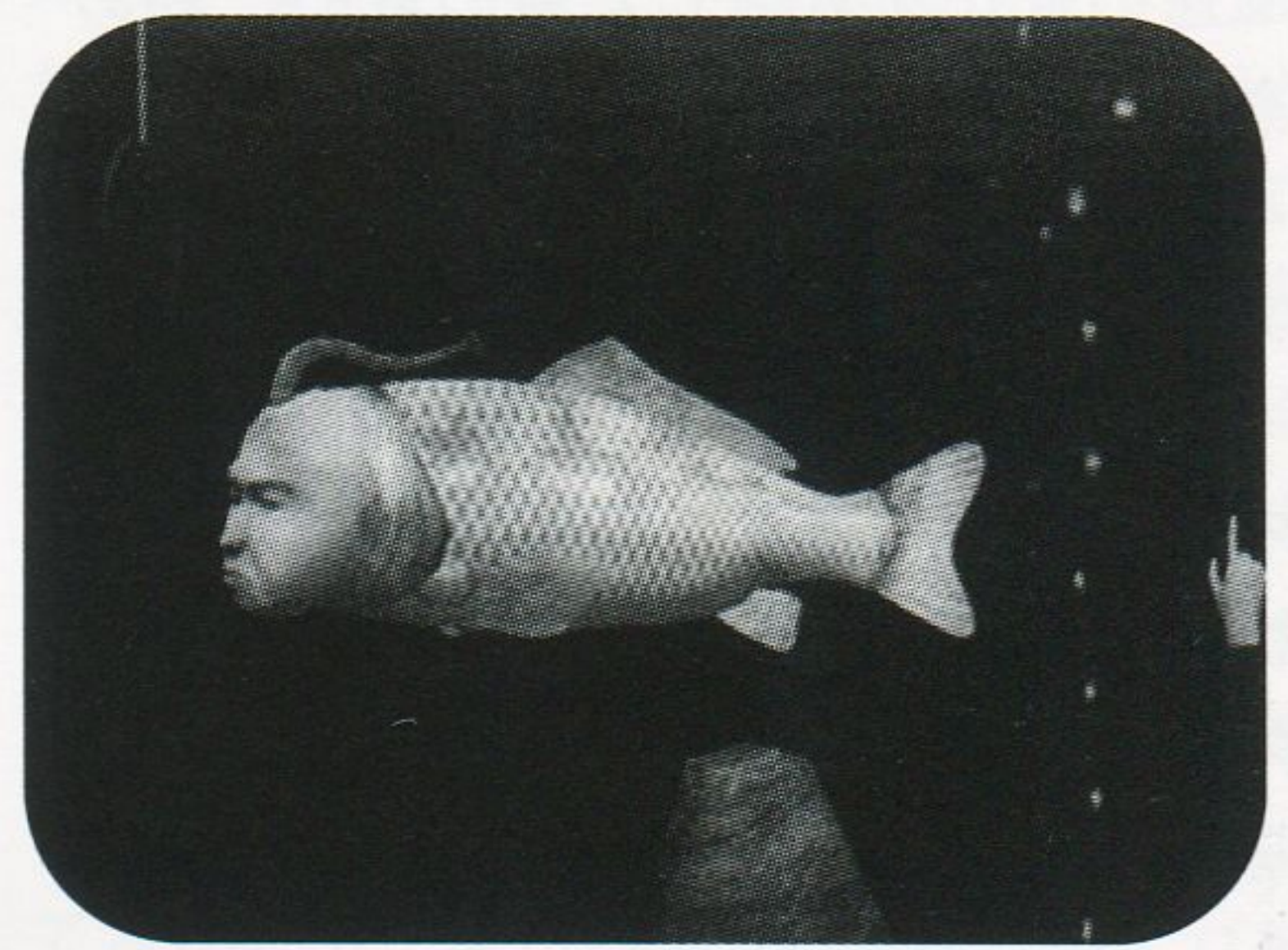
シーマン　ファーストインプレッション

アンチテーゼという決意表明

シニカルな人面魚と音声認識で会話をするという点が話題を呼んだドリームキャストの『シーマン』は、何を目指しているのか？

文：松平しの

「俺をその名で呼ぶな」
　シーマンを「ピカチュウ」と呼ぶと返ってくる反応がこれだ。『ピカチュウげんきでちゅう』を裏返しにしたようなCMといい、アンチテーゼを全面的に押し出したのが『シーマン』である。
『シーマン』は、仮想空間の中で架空の生物と音声認識機能で会話しながら育てるというコンセプトを持つ作品だ。以前PC用経営SLG『TOWER』で高く評価された斎藤由多加氏と熱帯魚飼育シミュレーター『アクアゾーン』のスタッフが制作に携わっている。実際に発見された謎の生物の育成キットという体裁を取っており、この生物「シーマン」との交流をメインにゲームは進んでいく。ドリームキャストの内蔵時計に対応してリアルタイムでシーマンは育っていくので、毎日ちょっとずつ世話をしながら、卵の状態からシーマンを育てていく。シーマンは共食いもすれば死んでぷかりと浮かぶこともある。綺麗なグラフィックで描かれたリアルな生態というのも売りのひとつだ。孤高の道を行くがごときドリームキャストのソフト群では例外的に一般層にもアピールした稀有な存在である。
　こうしてみると最近はやりの育成・交流にちょっと凝ったリアリズムを付け加えたものと思われるかもしれない。しかし、『シーマン』にはそういったゲームに見られる媚びのようなものが微塵もない。むしろ積極的に排除されている。この作品をプレイしてみて受けるのは「硬質」という印象である。基本的にこの作品はゲームではないと思う。ゲーム職人が作る育成ゲームのように「遊ばせて」くれるわけではない。『シーマン』は説明書を読まないと何をしたらいいのかすら分からない。付けこむ隙がない感じがする。
　それは、この作品が確固たる思想と伝えたい意思をもって作られているからだろう。『シーマン』は冒頭に述べたようにアンチテーゼである。マイクを前に何を話したらいいのか分からない気後れ、シーマンの行うプレイヤーへの思いもよらない詮索……。シーマンとの交流は何ともいたたまれない。この、日々重なるいたたまらなさを感じさせることがこの作品の狙いに思える。一般向けのPSや子供向けのN64が提供する居心地のいい空間を否定し、ニッチな孤高の道を行くというドリームキャストの決意表明をこの『シーマン』に見た。

松平しの（まつだいら・しの）
「ゲーム批評」から異動し、現在「アニメ批評」編集部員。ゲームとアニメ、ともに何とかなる厭な編集になるつもりだそうな。

シーマン
メーカー：ビバリウム／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年7月29日

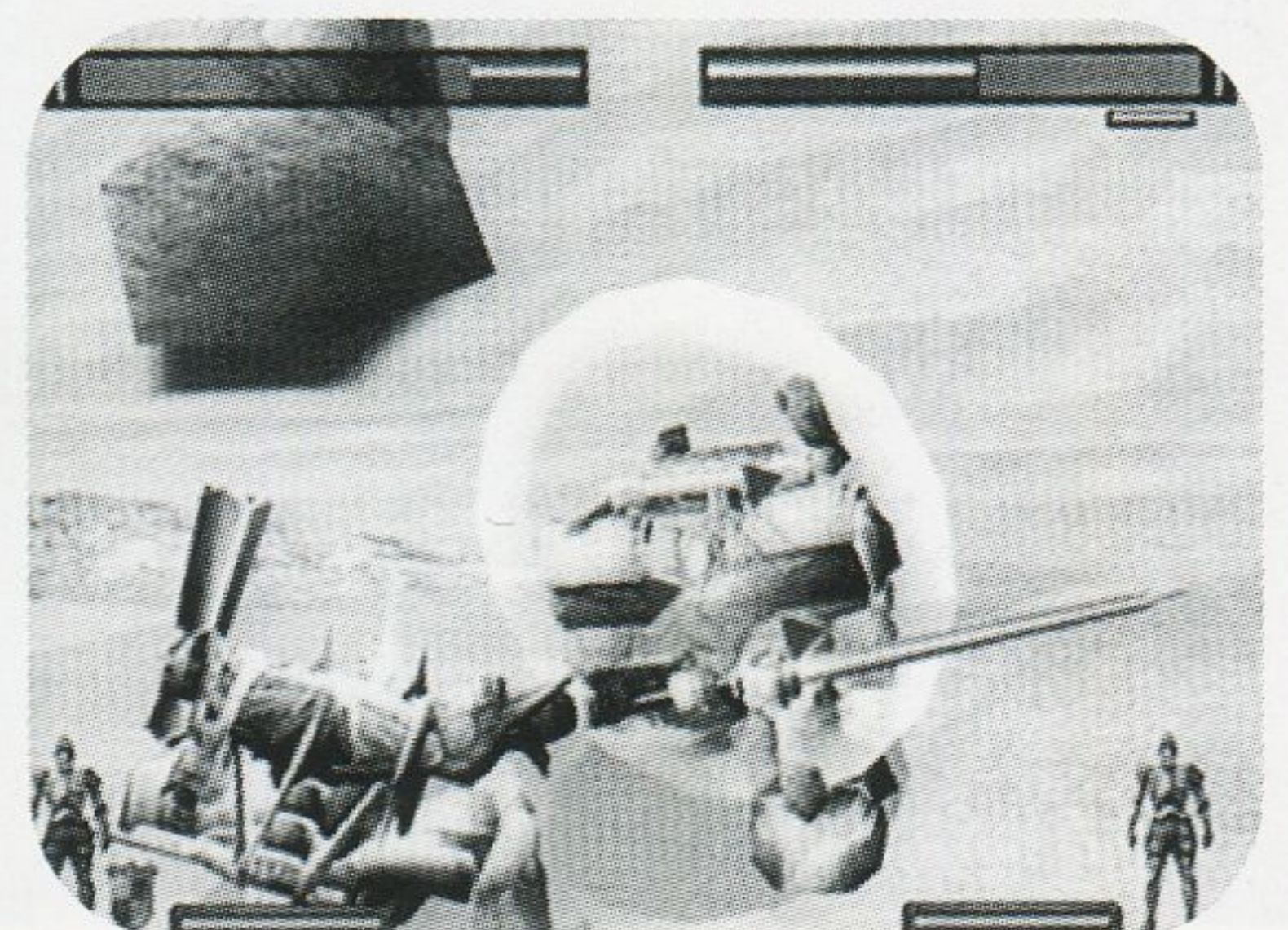
Article
#4

オンラインでの熱き剣戟

自分だけの機体を組み上げ、ネット空間に出撃する『フレームグライド』の鮮やかさ

文：重田秀一

　ファンタジー世界設定の中で、巨大ロボット対戦アクションゲームを楽しむ『フレームグライド』（以下『FG』）は、フロム・ソフトウェアからリリースされた、騎士の名の下に 巨大な騎兵を操り、敵を討ち砕く、己の正義を刃に込めた熱いデュエリストな作品である。
　その美しくも力強いフォルムの騎兵が動く様は、これまでのロボットゲームの中でも群を抜く美麗さであり、また毎フレームごとのモーションのしっかりとした作り込みによって騎兵の挙動に重さや響きが感じられる。ゲームは中身が大事であると言うことはもちろん分かっていても、この鮮明さには目を奪われるものがある。その騎兵の姿にもバリエーションが多く持たされていて、騎兵は戦闘に勝利するごとに宝石のようなマテリアルと言う魔法石を手に入れる。そして手にいれたマテリアル同士を合成することにより、新たなパーツを入手していくのである。このことにより、目的のパワーUPパーツを作成するためには数多くの戦闘をこなし、勝利しなければならなくなっているのである。パーツにより騎兵の性能は大きく変わり、戦略的なカスタマイズが出来るようになっているのだ。またこの合成法は、敵にパーツを破壊され、損失してしまった場合、マテリアルから集めなければいけないペナルティーとしても機能している。
　ソロで十分自宅訓練が出来たなら、このゲーム最大の魅力であるネットワーク対戦に出撃する時である。この『FG』は対戦時におけるパケットロスがほとんどなく、一人で遊んでいるのと何ら変わらない通信状況でプレイできる。PCではユーザーそれぞれのマシンに格差があるため、現実的にここまでデータが同期するのは難しいのだが、ストレスを感じることがないのだ。もちろんネットワーク仕様を想定したフレームレートが計算されているのであると思われるが、そこに野暮ったさや、わずらわしさはない（ただ、ネットワークサーバーであるドワンゴへの接続環境が『セガラリー2』のときと変わらず、ひどく繋がらないままなのであることが問題である。サーバーに入る間口の狭さと、チャット部分の混雑の解消を見直すべきであろう）。
　3D空間の中でロボットを操縦するのは難しい。そう多くの人は思っているだろう。しかし臆せずこの『FG』に乗り込み、家庭用ネットワーク対戦の醍醐味を味わってほしい。

重田秀一（しげた・しゅういち）
現在、ある大手ゲーム会社に勤務。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろいろなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりはまりたいと思う今日この頃。

フレームグライド
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：'99年7月15日

Article #5

僕とかえるの淡い日々

和みサイクルにプレイヤーを巻き込むお話ゲーム。私とかえるは毎日話した。そして……

文：岡元建三

『どこでもいっしょ』って知ってるニャ？

可愛くもポケットステーションの中に暮らすペットと会話するお話ゲーム『どこでもいっしょ』は、心の隙間をほっと和ませるヒーリングアイテムなのかもしれない。

ポケピに言葉を教えると、その言葉を認識し、ある程度用意されている会話集の中に組み込まれプレイヤーに擬似的会話を持ちかけてくる。これだけ聞くとよくWebなどで遊ばれている人工無能なんじゃないの？と思うかもしれない。

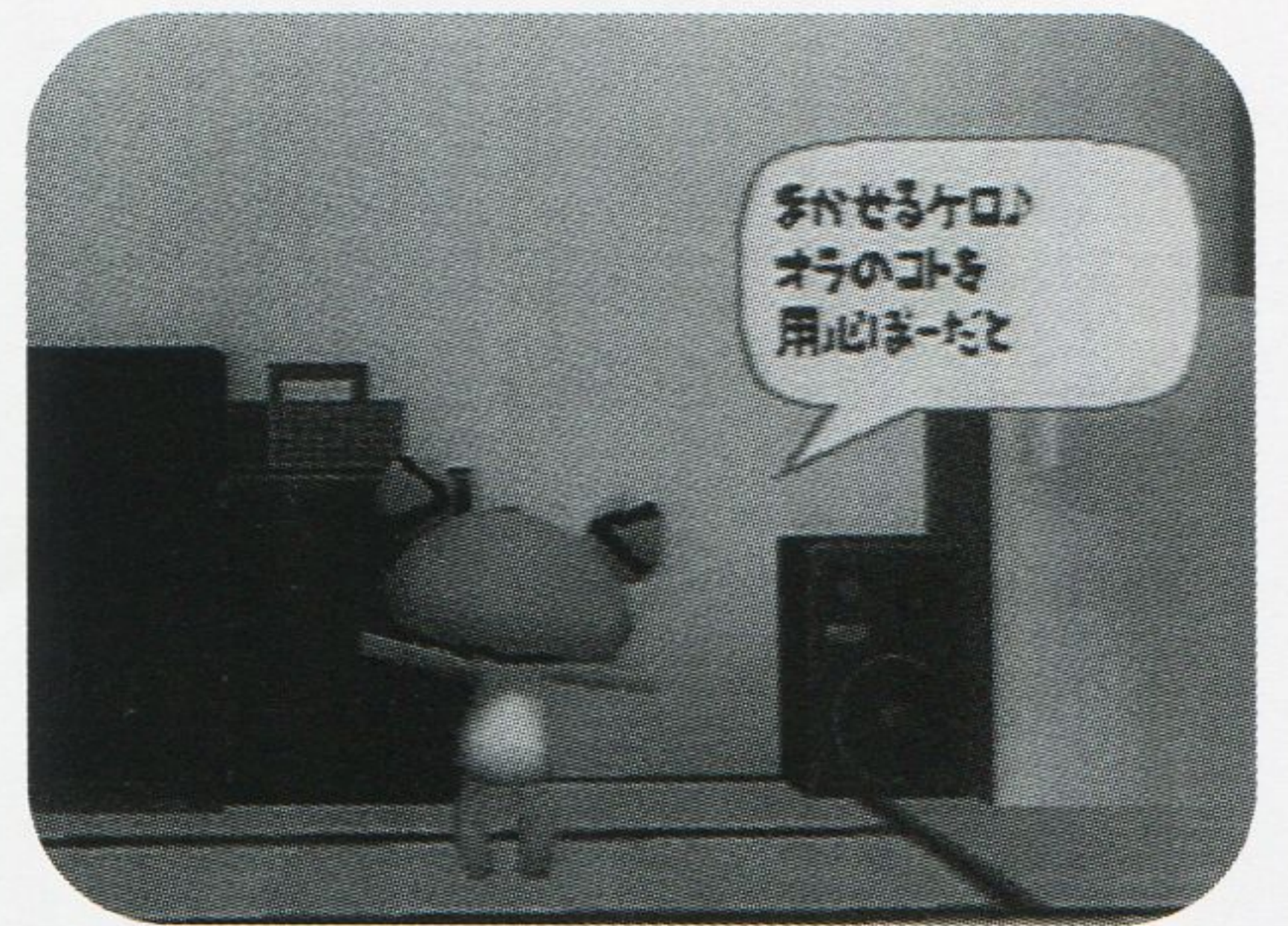
ところがこの『どこでもいっしょ』は、言葉をカテゴリー別に認識させ、その認識した言葉に似合いそうなセンテンスを持った文脈でこちらに語りかけてきたり、質問やミニゲームなどによるポケピとのコミュニケーションによって、相手としての存在を感じさせてくれるしっかりとしたキャラクター性がそこに生まれているのである。また、教える言葉がプレイヤーのパーソナルな言葉であることから、かなり親しい友人と話しているような気さえおこさせるのだ。

私とかえるは毎日話した。[こまごめはＵＦＯのラッシュがすごいところだ]とか、[なかののそらにはほしがみえなくてせつないケロ]と、私にいくつもの話を聞かせてくれた。生活から生まれる言葉を教えた時ほどかえるとの会話に親密感が感じられ、もっと話がしたくなる。そしてまた言葉を教える。そこにはなんだか心和むサイクルが生まれていた。

教えた言葉もずいぶんな数になると、会話のバリエーションも増え、[ケンはじげんにいのちをねらわれてるケロ！][ネッシーってしってるだすか？]などりっぱな妄想会話ができるようになり、また名刺交換した友人達のいろんなあらぬ秘密を喋り、毎日が楽しかった。やがて別れの時がきて、交わした言葉には思い出が詰まっていたのである。

これまでのペットゲームは、餌をあげてお世話をすることが前提であり、そこに見えたリアクションに喜んだりしていたが、そこには動物としての一線が見え、いくら可愛いリアクションをとろうとも、ペットからの意思表示に乏しいため割と早くに飽きられてしまうものが多かった。

ゲームがエンディングを迎える時、ジーンと涙がうかんでしまった私は、なんだか少しせつなくなった。

岡元建三（おかもと・けんぞう）
特殊美術造形家。映画、TVCF、ゲームなどのいろいろなモノを制作中。日々オンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。『エバQ』続行中。じつは可愛いもの好き。

『どこでもいっしょ』
メーカー：SCEi／機種：プレイステーション・ポケットステーション／価格：¥3.800／発売日：'99年7月22日

Article #6

そんな時代の新メニュー

音楽の世界ではもはや常套手段のリミックスが、ゲームの世界でも重要になってきた。

文：椎野竜彦

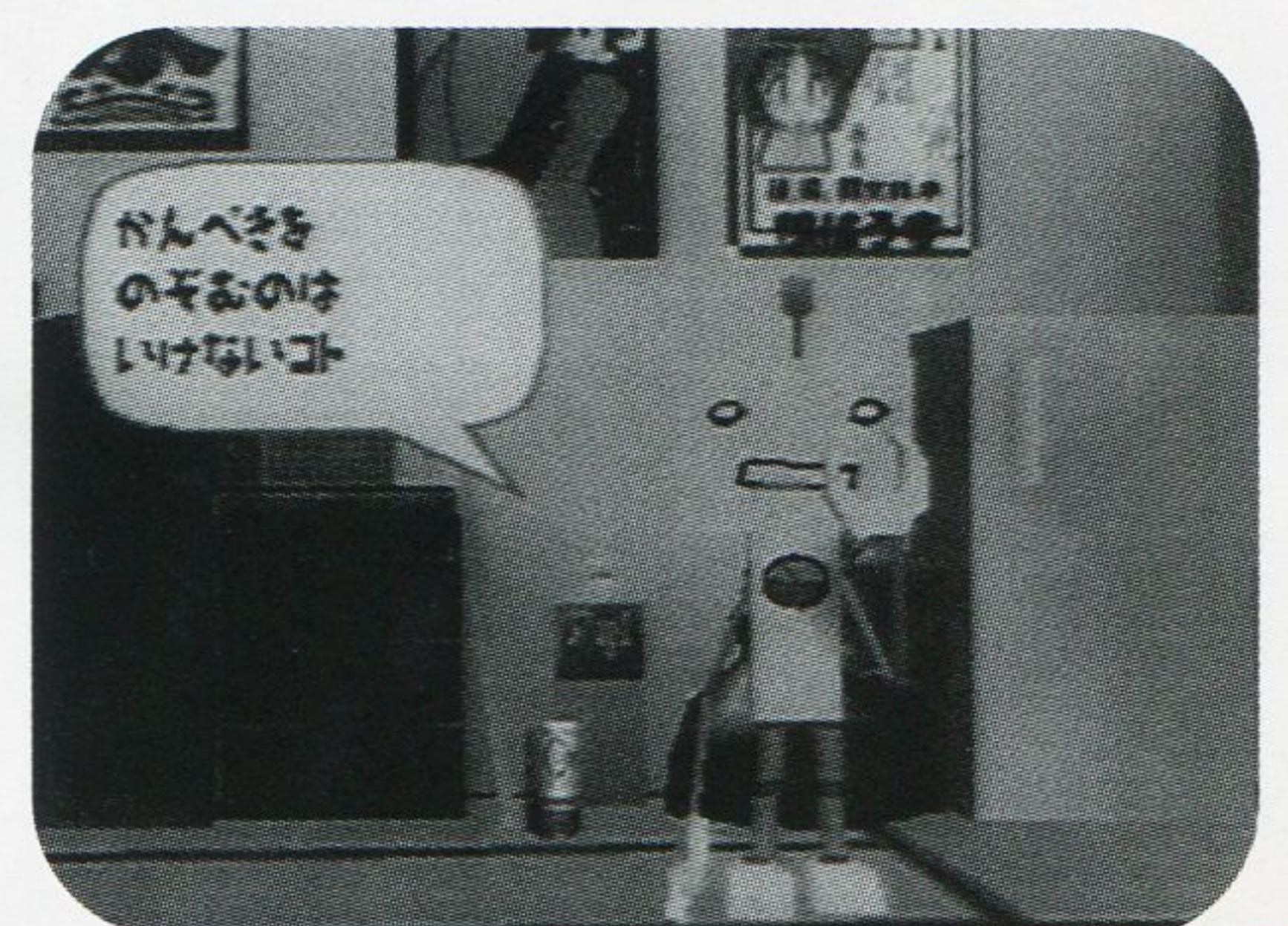
この『どこでもいっしょ』、ひねた年長ライターのように言えば「これって人工無脳じゃん。むかしあった『エミー』とか『エミー２』とか、懐かしいねえ。あのころは８ビットマシーンで…云々」となるのだろうが、プレイしている人達のHPやBBSを見るとそんなおたくジジイの回想を吹き飛ばすパワーにあふれている。キャラクターが去っていったユーザーの書き込みなんて、ほとんどペットロス症候群。「あの子との思い出が邪魔して新しく来た子になじめません」という状態である。ポケステが普及してたら社会現象になるのではと思わせる勢いである。雑誌の評価も抜群であった。

何年か前にジョージ・マイケルが、「もはや新しい音楽は無い。今の音楽はモータウンの頃のパーツを組み合わせるパズルのような作業にすぎない」という事を言っていたが、ゲームもそれに近い状態のように思える。「枯れた技術の水平思考」という任天堂（横井軍平氏）のハードの作り方はプレステ２の登場でもはや否定されたのかもしれないが、この言葉をソフトに置き換えることはできるであろう。

任天堂イズムに代表されるゲーム作りが今までの製作者が目指すメインストリームであったかもしれないが、発売本数がここまで増えた現在、そしてこれからはプロデューサー、ディレクターの切り口が重要になってくのであろう。つまりゲームとしてのオリジナリティーがどうのではなく、そのハードのマーケット、購買層を考えた上で「どんなシステム」を商品として出すかがこれからのゲーム作りにおいては重要になってくるであろう事を実感させられる作品である。

ハロウィーンがアバのカヴァーする時代である。安易な翻案、流用は問題外であるが、サンプリング、リミックスというのもゲーム作りの一つの手法としてありだろう。プラットホームの変遷と共に歴史に埋もれさせるのがあまりに惜しいシステムはまだまだある。いかに料理して今のユーザーに食べさせるか手腕が問われる時代といえるのではないだろうか。

なんか冷めてんじゃんよお、と思われるかもしれないが、そうなのである。一緒にプレイしている数人共に今一つ燃えられずに九日目を迎えているのだ。ロボとはどうも気があわないんだよなあ。

椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピューターを触り始め、PC-8001ですっぽりとはまる。

ゲームシナリオの存在意義って？

「古の昔、鋼の教えと闇を司る魔が支配する、ゼテギネアと呼ばれる時代があった――」

（『伝説のオウガバトル』オープニング冒頭より）

『ウィザードリィ』を評して、次のように語った言葉がある。いわく「圧倒的な暴力の匂いがする世界」と。

『ウィズ』の世界ではすべてが数字に支配されている。

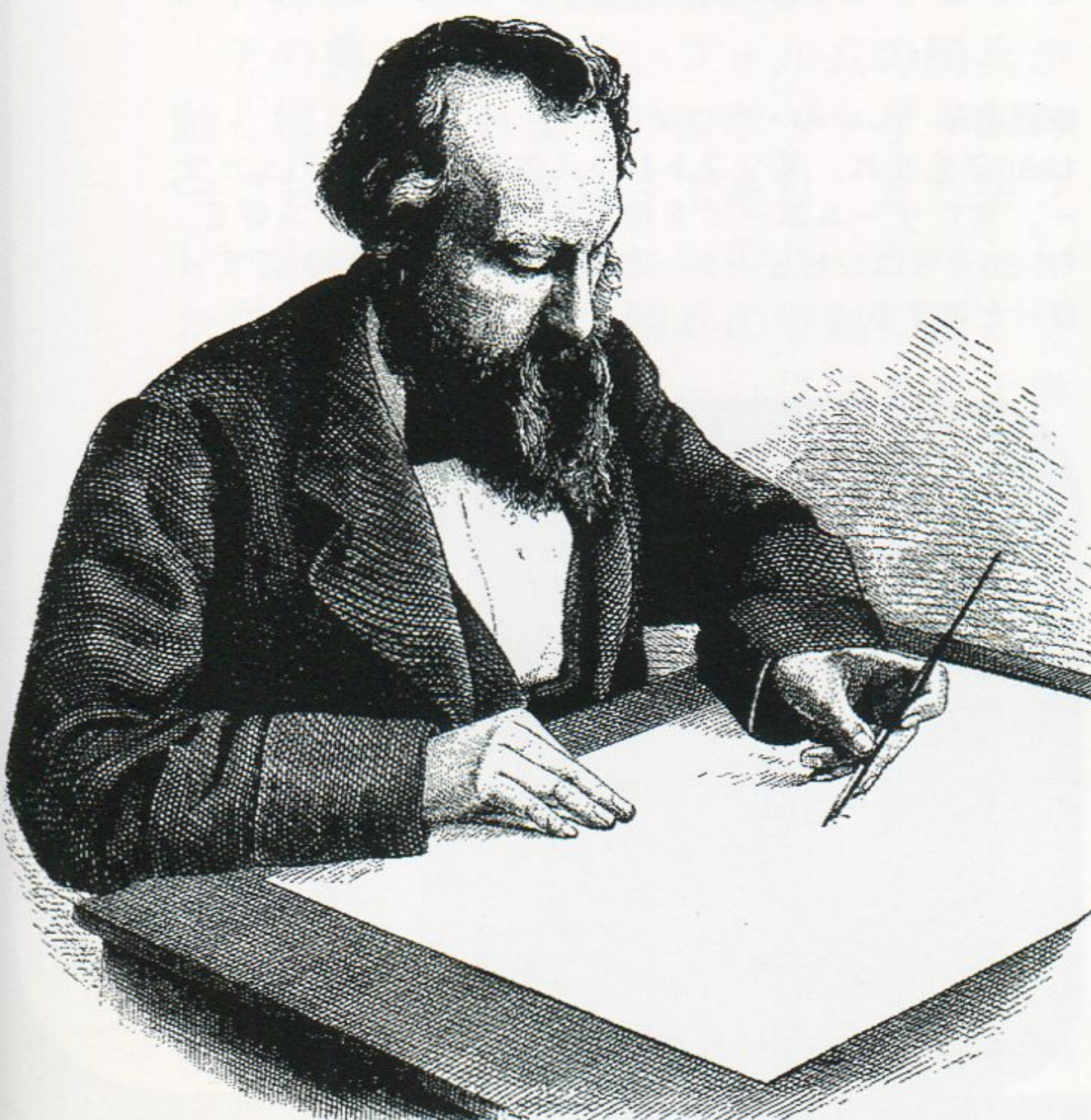
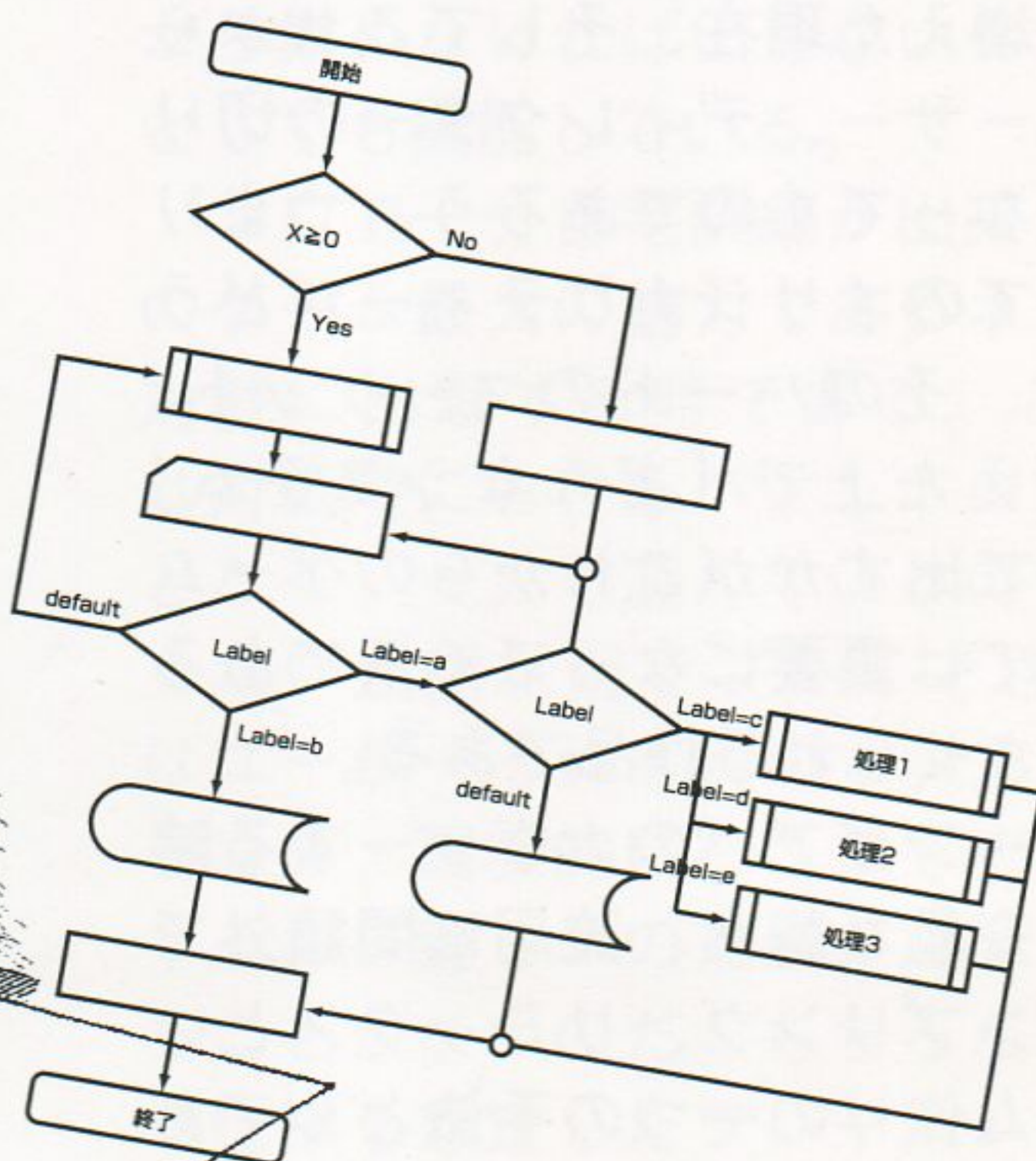
プレイヤーの手元からキャラクターが永遠に失われる確率は常に存在する。キャラクターが死亡し、2度にわたる復活チャンスに失敗すると、プレイヤーは使い慣れたキャラクターを喪失する。仕方のないことだ。このゲームのルールでは、すべては数字という絶対性、鉄の掟、鋼の教えに支配されているのだから。

そして現在。『ファイナルファンタジーⅦ』でもキャラクターが永遠に失われる事例がある。ゲームの構成上、必要な演出とみなされて挿入された「イベント」である。こういったことは、『ウィズ』から多大な影響を受けて発展してきた、現在の日本のゲームでは大なり小なりしばしば起こることだ。ゲームを遊ぶ時に面白くするための縛り、というよりは、読むときに心を揺り動かすための技法に見える。

一般化、成熟化を経て、ゲームを支配する見えざる手は、デジタルな数字からアナログである言葉へ移り変わってきているのではないだろうか。RPG、SLG、AVGといった思考型ゲームでは特に顕著だが、アクションゲームですら気の利いたシナリオがあるのが当たり前の時代、ただひたすらビルを登る男、なんて存在は遠い昔の話になっている。

この移行はゲームというメディアにとって、どのような意味があるのか。「ゲームが映画的になって云々」というよりは、コンピュータゲームという概念そのものが日本の文化土壌の中で変質していく。その象徴的な存在が「ゲームにおけるシナリオの位置づけ」なのではないか。

懐かしまない、センチメンタリズムに陥らない、「想像の余地がない」なんて泣き言はお断り。ゲームシナリオのレゾンデートルを考察する。

＊なお、ここではゲームのシナリオとは筋書きからせりふ回しまでを包括的に含む、主にテキストで与えられる情報と定義させていただく。

▶はい
いいえ

ドラゴンクエストはパンドラの箱を開けたのか？

コンピュータゲームのパブリックイメージは常に変化し続けている。ここではゲームという言葉の一般レベルでの定義の変化と、ゲームシナリオの関係について分析してみたい。

始めに玩具ありき。

黎明期、ゲームは言葉を持っていなかった。当時のコンピュータスペックを考えれば当然の話だが、必要なかったとも言えるだろう。というのも、アメリカで初めて商業的に成功した『PONG』(72年)から『インベーダー』(78年)まで、ゲームはモニターの中で行われる一種の手遊びとして認識され、機能していたからである。

余興のスポーツと同列で、反射神経を競うための遊びであり、ピンボールの延長線上にあった。『PONG』がアメリカで成功を収めると、日本にもテレビゲームの波が押し寄せる。最初に広くコンピュータゲームという概念を一般的に浸透させたのは『インベーダー』だった。パソコンがまだ非常に高価な業務用計算機であり、ましてやゲーム専用機が家庭に普及するとは考えられもしなかった当時、コンピュータゲームは街角に設置され、ゲームセンターという「ゲーム機が多数置かれた、開かれた場」を作り出した。ゲームセンターの経営者が筐体を買い、プレイヤーにコインを投じてもらうことでインカムを稼ぐというアーケードの収入方式は、当然その時代のゲームにさまざまな影響を及ぼした。インカムの効率をあげるために短時間ですむよう、アーケードでは非常にシステマチックなゲームが多かった。

パソコンの普及が遅れていた日本では、コンピュータゲームはまだまだ珍しいメディアであったために、非常に好奇心をあおり、探求心をくすぐる玩具だった。また、ゲームセンターが公共に開かれた場であったこともあり、ゲームの楽しみの主眼はスコア争いや裏技探しのような、腕を競うものに絞られていた。

ただ、業務用ゲームもある程度経つと多少ゲームのスペックが向上したため、ゲームの背景を表現する余地が生まれてきた。任天堂の故・横井軍平は、宮本茂と2人で作った業務用ゲーム『ドンキーコング』(81年)について、「ゲームを開始して、何も操作しないユーザーがいたら困る。だったらオリーブがブルータスにさらわれて、ステージの上にいることを最初に見せたら、誰が見てもポパイを上に向かって操作する」と語っている(『ゲーム批評』12号クリエイターの原体験」より。なお、『ドンキーコング』は当初『ポパイ』のキャラクターを使用する予定だった)。

それまで手遊びの延長線上にあり、ダーツや積み木のようなツールがモニター内で再現されていたに過ぎなかったゲームに、「設定」「世界観」という、シナリオの根にあたるような部分が発生した。「初心者にも親切に」との思いでつけられた設定は、やがて世界観を精緻に作り込んだナムコのSTG『ゼビウス』(83年)を経て、意味合いが変化していく。

ドラゴンクエストはパンドラの箱を開けたのか？

ともかく、「ユーザーフレンドリーに」との精神は83年に登場した任天堂の家庭用ゲーム機、「ファミリーコンピュータ」には適ったものだった。回転率を留意しなければならないアーケードに対して、家庭用ゲーム機はカートリッジをユーザーに買い取らせるスタイルを取る。そこで、ゲームに求められる性質はより長く、より深く遊べるコストパフォーマンスのよさ、そして、多様化するユーザーに対応するためのとっつきやすさに変わっていった。また、ゲームセンターで行われていたスコア競争は、家庭というクローズドな場所にゲームが持ちこまれたことによってシビアさが失せ、少しずつ下火になっていった。

ここにいたって登場するのが国産RPG『ドラゴンクエスト』(86年)である。RPGという形態は、それまで家庭用ゲーム機のメインストリームだったゲームセンタ

ウィザードリィ
WIZARDRY

TRPGの世界をコンピュータで再現した『ウィザードリィ』(開発サーテック社)。ゲームマスターや他のプレイヤーを必要としない一人遊びというスタイルは当初議論を呼んだが、やがてコンピュータRPGはTRPGのお株を奪う形となった。(写真はFC版)

ー系ではなく、PCゲームの精神を汲むものだった。撃つ、壊す、競うという従来のゲームの根幹をなすシステムよりも、シミュレータとしての部分が重視されることにより、「育成」という概念が出現した。しかし、この概念は、いままでアーケードゲームしか遊んでこなかった一般的なユーザーには分かりづらい。

ゲームデザイナーである堀井雄二は「物語をつけることによって何をすればいいかということが分かってきますし、楽しみながら体験していく物語というのは一番とっつきやすいと思った」と語っている（27頁「堀井雄二氏インタビュー」参照）。シナリオは、自由度が高すぎるあまり、とっつきにくくもあったRPGを遊ばせるためのガイドラインの機能、そして、モチベーションを高めるためのファクターとして挿入された。プレイヤーの分身である勇者が成長する物語と実際にプレイヤーキャラクターが戦闘を経て育つというシステム、RPGの入れ子風基本構造はこのとき確立された。

結果的に狙いは成功し、RPGというスタイルは受け入れられ、シリーズを追うごとに根付いていった。

ただし、ユーザーの受け止め方はクリエイターの思惑とは微妙にずれていたのかもしれない。ガイドラインとしての性質が強かったというシナリオではあったが、ユーザーにとってはシナリオはRPGにおける分かちがたいファクターになった。そして、熱狂的に迎えられた『ドラゴンクエストII』以降のRPGブームの際には、続々と登場したフォロワーは、王道を歩む『ドラゴンクエスト』シリーズから差別化を図るため、よりいっそうシナリオを強化させた。

その結果、ゲームは映画やマンガに続く、物語の新しい見せ方であり、ポピュラーな娯楽メディアとみなすユーザーも出てきた。そういう流れを、RPGブーム初期に敏感に捕らえ、意識的に具現化したのが、アニメの脚本家である寺田憲史をシナリオライターに採用した『ファイナルファンタジー』シリーズだったのではないだろうか。ともあれ、設定・世界観・シナリオはゲームと不可分の存在になり、様々なジャンルで採用されるようになった。

ゾーク

ZOAK

木々がまばらになり、眼前に険しくて登れそうもない山が見えます。
山は険しくて登れません。
そちらには行けません。
森
周りを巨木で囲まれた薄暗い森です。
近くで青い鳥が鳴いています。
森に

テキストアドベンチャー『ゾーク』。画面は文字のみで構成され、道具を取るなどアクションを起こす際には、文中の言葉をピックアップした後に、やりたい文章を入力。助詞まですべて選択するという徹底ぶり。非常に難解とされる。（写真はPS版『ゾーク・ワン』）

コロンブスの卵を孵したサウンドノベルの画期性

こうしてゲームは日常生活の中に受け入れられていった。さらに、サウンドノベル『弟切草』（92年）の登場により、ゲームとシナリオの関係は一層深くなっていった。サウンドノベルというジャンルのオリジナルは、77年に発売されたPCゲーム『ゾーク』（注1）に端を発するテキストアドベンチャーというジャンルを遊びやすくアレンジしたものである。「難解なアドベンチャーをスムースな進行で遊んでもらう」というのが主なコンセプトだったサウンドノベル。その登場がゲームに及ぼした影響力は少なくなかった。『弟切草』で制作者サイドが提案したのは、本質的にはシステマチックな性質が強い、新たなゲームの遊び方だった。しかし、「画面に並ぶテキストの羅列」は、予想以上にインパクトがあり、ゲーム全体に有形無形のヒントを与えた。

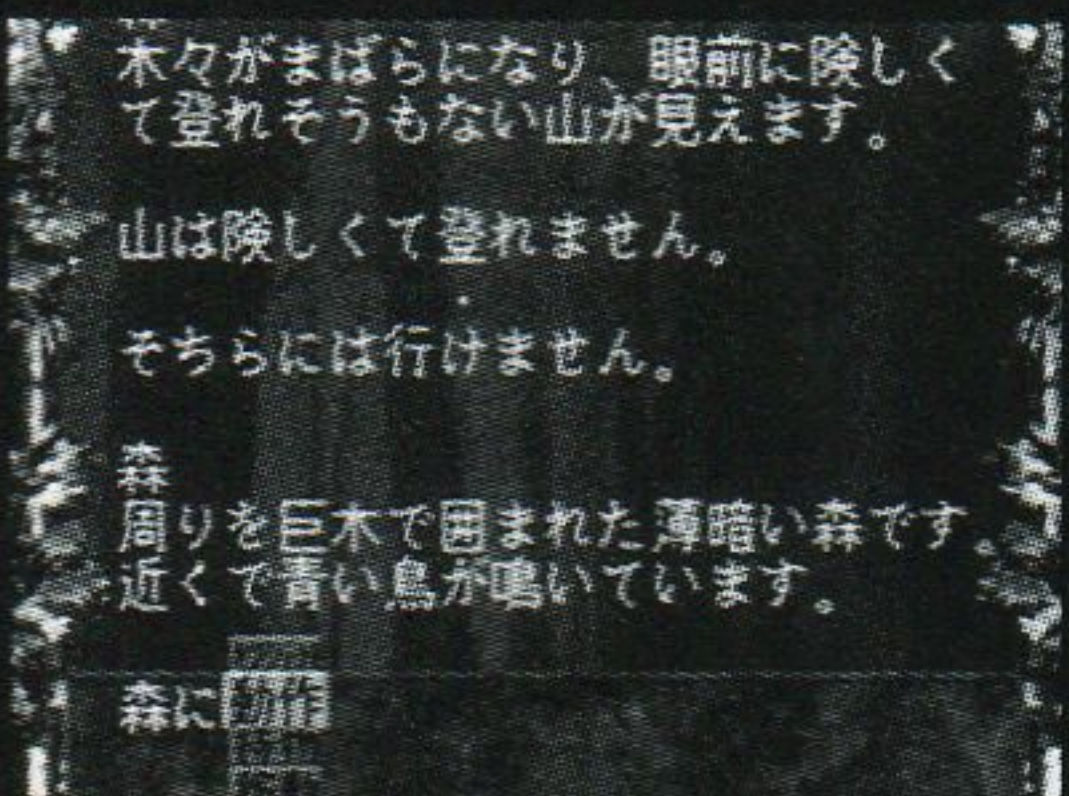
その影響を直接的に受けたのが、リーフの『雫』『痕』から始まる、絵とシナリオを見せることをメインコンセプトにした「ビジュアルノベル」という一連の作品群である。

サブジャンルが発生した以外でも、与えた影響は大きい。それまで、少なくとも家庭用ゲームは何らかの形で障害を解かなければならないもので、いくら簡単にするにしても、何らかのエクスキューズが必要だった。今でもRPGに挿入される「ミニゲーム」は、エクスキューズの典型例だろう。『弟切草』の画期性は、「ハードはゲームを遊ぶためだけに存在するのではなく、モニターを使うメディア再生機であっていい」という逆転の発想を広く提示したことにある。さらに、ゲームブックに近いスタイルを取った『かまいたちの夜』のヒットを経て、シナリオ中心の流れが家庭用ゲーム全体に定着したのである。

今後のゲーム、システム、そしてシナリオ

今後、ゲームが取りうる形態は3通りに分かれている。まず、一層シナリオ中心に向かう流れ。とにもかくにもミニゲームというエクスキューズがあった『FFVII』から、戦闘をさらに回避し、シナリオを一層見せるシステムになった『VIII』へ移行した、といった動きがこれにあたる。PS2が発売され、メディアがDVDになれば、映像やシナリオを見せることに徹した作品も増える。そうなったらもう、そのコンテンツはゲームとは呼べなくなるのだろう。また、ゲームが日常的な娯楽になった今、パズル、音楽系ゲームや「SIMPLE1500」シリーズのような、シナリオ部分が削ぎ落とされ、片手間に遊べるゲームが、それほどゲームを遊ばない人々の間で遊ばれるようになってきた。

最後に残ったのが我々が馴染んできた「ゲーム」である。システムとシナリオが相互を補完し、バランスを保つことで成り立ってきたものだ。これらは今後どこへ行くのだろう？　ネットゲームや『ポケットモンスター』など、コミュニケーションツールとして機能するケースもある。しかし、日本では、システムとシナリオがパッケージングされることで面白さを生み出すという独自のスタイルが、やはりまだ主流だ。

ゲームシナリオには様々な意味が込められている。自由に対する規制、感情移入の補助、自己表現。その捉え方はひとつの切り口として興味深い。次頁から、クリエイターたちにゲームとシナリオの関係について聞いてみた。

■堀井雄二インタビュー

「遊ぶ才能」を補完する。

日本の代表的RPG『ドラゴンクエスト』シリーズを作り続けるゲームデザイナー、堀井雄二。一貫して彼が追求するシナリオとシステム、その微妙なバランスのさじ加減とは。

日本の家庭用ゲームの在り方をある程度規程したのは、やはり堀井雄二というひとりの才能によって、ではないだろうか。『ポートピア連続殺人事件』FC版で導入したコマンド入力方式、『ドラゴンクエスト』のウィンドウ……。これらの中で、もっとも大きい影響を及ぼしたのは、「ストーリーという概念」をゲームにもたらしたことではなかろうか。その後、ゲームデザイナーとして『ドラゴンクエスト』の他にも『いただきストリート』『クロノトリガー』などを制作し、一貫してゲームデザインの第一線で活躍してきた堀井氏。『ドラゴンクエスト』シリーズ最新作の完成を直前に控えた堀井氏に、「ゲームとシナリオ」に関して伺ってみた。

▶はい
いいえ
*「あら？ もう 目がさめた？
あまり ねむれなかったのかしら？

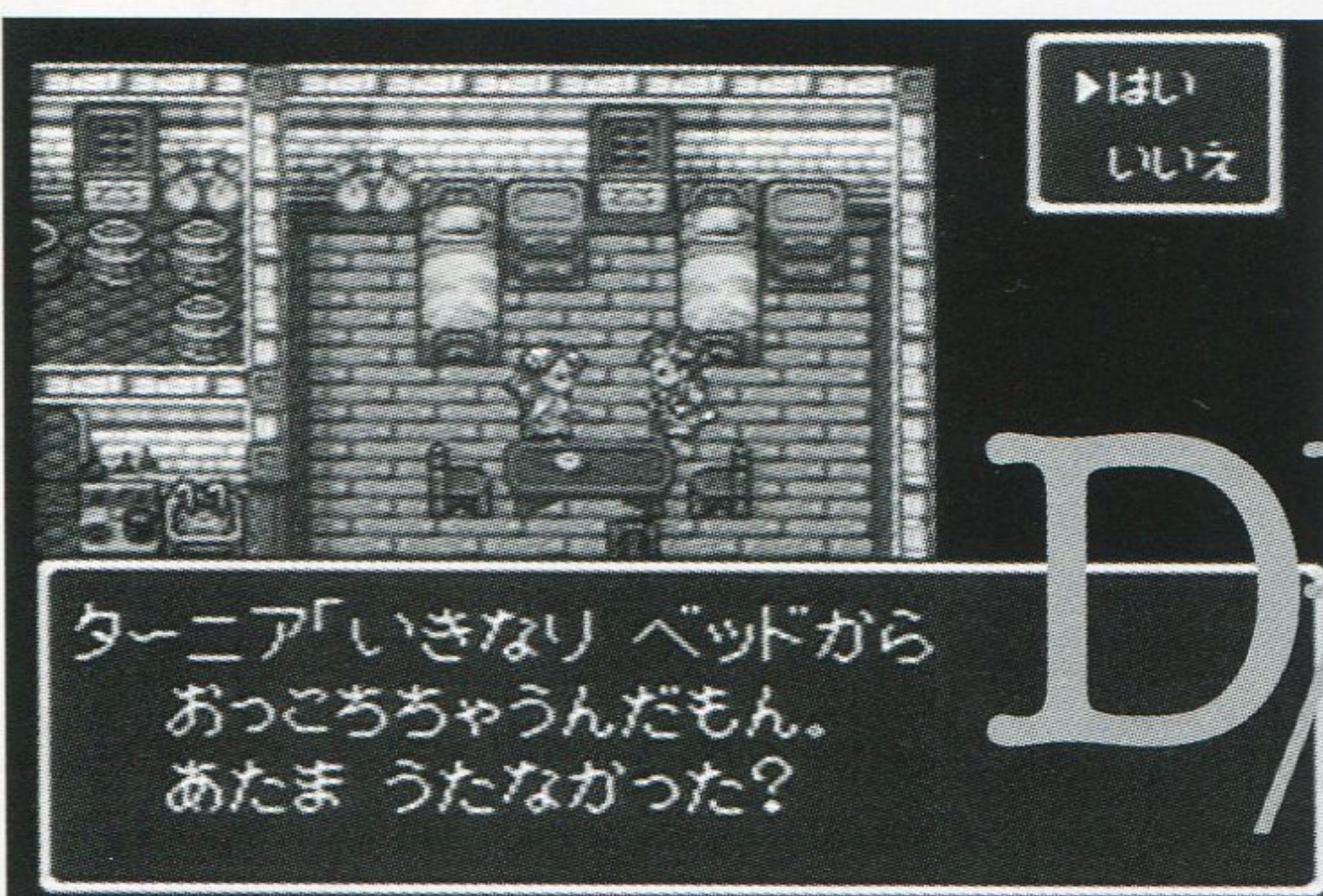
REAL/FAKE

インタラクティブな物語という出発点

――日本では、『ドラゴンクエスト』のスタイルがゲームに与えた影響は大きいと思うんですが、堀井さんが物語というファクターをRPGに持ち込んだのはどうしてだったんでしょうか？

堀井雄二（以下堀井）：もともと僕はマンガの原作をやっていたんですね。それで、物語志向が強いということもありますけれども、やはり物語がついた方が入りやすいし、初心者にとっても分かりやすいと思ったんですよ。世界があって、何やってもいいよ、と言われても、何をやっていいか分からないと思うんですよ。それが、物語をつけることによって、何をすればいいかということが分かってきますし。物語自体の面白さもありますよね。楽しみながら体験していく物語というのは一番とっつきやすいと思ったんですね。ゲームがあまりにも自由だと逆に「遊ぶ才能」がいるんですよ。そういった意味では、シナリオがあれば、ちょっとずつ世界が変わっていって、ああ、こうやっていけばいいんだという実感がわきますし。

――堀井さんの場合、ゲームを作る際にシステムとシナリオ、どちらから発想を膨らませていくんですか？

堀井：もとはといえば、インタラクティブな形で物語が書ける、これは面白そうだな、というのが出発点だったんですよ。それで、コンピュータメディアのインタラクティブな視点を使ってお話を作ってみようということで『ポートピア連続殺人事件』が出来たわけです。その後『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といったRPGにハマりまして、それにアドベンチャーじゃないけど、お話を載せてみようと。だからどっちが先になるのか分からないけど、僕にとってはどっちも重要だったんですね。話を書くだけだったらマンガや小説を書けばいい。でも、そうじゃなくてインタラクティブなものを作るんだから、同時に考えるよね。

▶はい
いいえ
ターニア「いきなり ベッドから
おっこちちゃうんだもん。
あたま うたなかった？

DREAMIN'/WAKIN'

相反するシナリオとシステム、その調整

――たとえば『ドラゴンクエストⅥ』はとてもゲームの構造が凝ってましたけれども。

堀井：あれはどちらかというとシステムの方が先ですかね。ふたつの世界を行ったり来たりして遊べたらいいなと思ったんですよ。これまでの流れだと、ずっとひとつの大陸でやってきて、最後に別の大陸にいきますよね。でも、最初からふたつある大陸という世界観を考えたんですよ。で、その場合何があるかなということで夢と現実だと。ただ、現実が夢に入ってというんじゃつまらないので、それを逆手に取って。僕はかなりうまくいったなと思っているんだけれども。

だからどちらかというとシステムの方が大きいのかな？　……ま、シナリオの方が柔軟だということだね。重要度からいったら五分五分なんだけれども。

—それではゲームにおけるシナリオの役目とは何でしょうか。

堀井：お話も楽しみのひとつですよね。だから、たとえばアクションゲームとRPGでは別のものだと思うんですよ。お話の役目という意味で考えると、アクションゲームはあくまでもそのゲームの背景として楽しむもの。RPGの場合は世界に入る際に、自分がその世界にいるという感覚を得るためのもの。

—それでは、シナリオとシステムという要素が対立することはありますか？

堀井：結構あります。僕は、『ドラクエ』の場合、枷を付けてるんですね。主人公はプレイヤーの分身だからプレイヤーの思惑通りにしか動かないと。でも、それは、ストーリーを進めるというのと実は相反することなんですよ。ストーリーを進めるという上ではオートイベントにした方が進みやすいというのは山ほどあるんです。でもオートにしないためにはイベントを因数分解のように細かく分ける必要があります。何をやってもその方向に進むようにするわけです。これって、凄く大変なことなんです。あくまでもイベントをプレイヤーにやってもらうようにするんですよね。

—『ドラゴンクエスト』シリーズは毎回シナリオとシステムのバランスが変わっている、「揺らぎのRPG」という印象があるんですが、その辺いかがでしょうか？

堀井：それは未だに試行錯誤してますね。やっぱりシリーズによってはシナリオ性が強かったりシステム性が強かったりするわけですよ。『V』なんかではシナリオ性が強かったですから、もっと自由に遊ばせて欲しいなんて意見が結構あったわけです。逆に『VI』では結構自由にどこでもいけるんですね。で、ドラマ性も自由度も高いものを作ってみようというのが『VI』だったんですよ。

—では、『VI』というのはいまのところ最良のバランスであると。

堀井：いや、それはいつも模索しています。また、やる人間によっても違うんだよね、多分。100人いたら100通りあると思うんだよね、バランスというのは。全員を満足させなきゃいけないと思うと難しい。ただ、こっちがいいと思っているバランスを良いと思ってくれる人がより大勢いればいいなと。

—でも、シナリオを重視するとどうしてもプレイヤーの自由を制限しなくてはならない場合もありますよね。

堀井：それも僕としては、あまりやりたくないんですよ。たとえば、自由にパーティを組めるようにすると、どんな組み合わせになってもいいようにフォローしなければならない。その分のメッセージとフラグがいる。死んでいる場合もありうるとすると、それも書かなければならないと。でも、その部分は大変だけど楽しい作業でもあるわけですよ。例えば『I』にしても、ローラ姫抱いたまま竜王のところまで行けるんですよ。そうすると竜王がちゃんと言うんですよね。「わざわざ王女を連れてきたのか、ご苦労であった」みたいな。それを何人見るかと思うと書いててニコニコしちゃうんですよ。で、やってる方も「ここまでやってるんだ、すごいな」というのがあると思うんですよ。マンガの原作書いていたときよりも、ユーザーとのやり取りがあるんですよね、作ってる段階から。大変だけど（笑）。

コンピュータには何を書いたっていい。だから、ゲームという名称もそろそろやめた方がいいと思ってます。

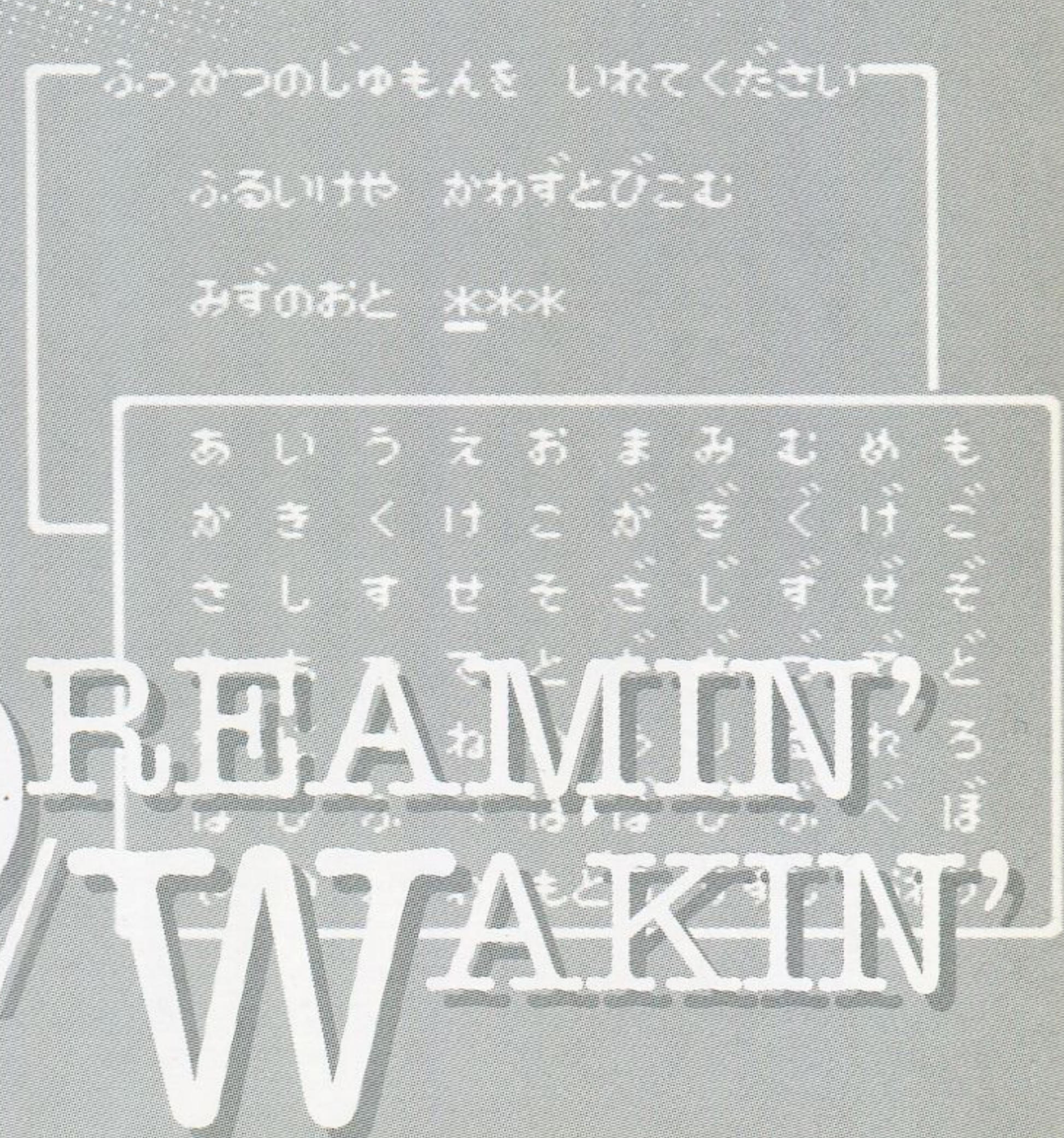
解体される「ゲーム」というメディア

—ムービーやシナリオを見せるということに重点を置いたゲームも増えてきましたが。

堀井：ただ、あまりストーリーメインで、ゲーム性はあってもなくてもいいというのになると、僕なんか面倒臭くなっちゃうんですよ。おいしいところはオートでやられちゃって、こっちは何を押しても反応しないとなると。僕がプレイヤーだったら絶対においしいシーンは自分でやりたいと思うんですよ。だからオートイベントは極力排除して動けるようにして、何かいわれても別のこともやっていいと。最近容量が増えたんで、「はい／いいえ」のどちらの場合にもシナリオを用意しておくことが出来るようになりましたし。昔は無理だったんですけど。でも、それがいいっていうんじゃなくて、いろいろあっていいと思うんですよ。たとえば『FF』なんて、ムービーが凄く綺麗であれを見ているだけでいいという人はいるんですよね。それはそれでいいことなんですよ。で、ゲームは自分でやらせて欲しいという人がいれば、また違うゲームを探せばいいんですから。

—その一方で、コンピュータの性能が上がったということでいうと、まさにストーリーを自分で想像して役割を演じることが出来る、ネットゲームのようなものも出てきましたよね。

堀井：昔、『ハビタット』に入ってたこともありましたけど、その時は正直言ってもうひとつだったんです。何か面白そうなことが出来る、その予感はあるんだけど、それだけで終わってしまったという。でも、今は現実になってると思うんです。『ウルティマ・オンライン』なんか、強くなるためにひたすら魚釣りしてもそれだけで面白いんですよね。みんながいるから。人生にとっての一番の遊びは、もうひとつの人生じゃないかと思うんですよ。もうひとりの違う自分を体験する。これは映画であっても小説でもマンガでも主人公に感情移入することによってそうなってますよね。それが、ネットの中に全然別の自分が存在していて、しかもそれを認知するのも生身の人間であると。年齢

コマンド
▶はなす　じゅもん
つよさ　どうぐ
そうび　しらべる

も関係ないし、性別も関係ない。自分の物語を作っていけるんですよね。それははまりますよ。

――それでは、ネットゲームが普及すると、今あるようなコンシューマゲームはなくなってしまうという危惧もあるかと思うんですが。

堀井：それはそれで、プロが作った物語として残ると思いますよ。自分で料理作れてもレストランには行きますよね。たまには違ったものも見てみたり、とか、それをヒントにまた自分の物語を作れたり。こういうキャラクターもいいな、自分もなってみようかな、とかいうのもあるのではないでしょうか。

――その際、作り手の伝えたいテーマ性が非常に強いような、いわゆる芸術作品に近いゲームも出てくると思われますか？

堀井：僕はですね、実はコンピュータメディアを使って純文学が生まれてもいいと思っているんですよ。だから、紙と一緒だと思うんです。紙に何書いてもいいように、コンピュータに何書いてもいいと思うんですよ。だから、ゲームという名称もそろそろやめた方がいいと思ってます。ひとくくりにしちゃうんじゃなくて。

理想の世界構築を探求する

――堀井さんご自身は、テーマ性というかユーザーに感じ取ってもらいたいことを作品に入れたりはするんでしょうか？

堀井：まぁ、薄くは入れますけどね。啓蒙的なことはあまり好きではないんで、何か感じてくれれば、程度のことですかね。僕なんかずっとマンガにはまってきて、マンガから教わったことってすごく多いですよ、子供のとき。手塚さんのマンガで科学的な知識を結構勉強したり。今の子供達は逆にゲームから覚えると思うんですよ。いろいろと。物語としては当然、愛や勇気ということも入ってきますし、それだけではなく、地球は丸いといったような知識すらもそうですよね。そういう部分はあると思います。ま、『ドラクエ』で片仮名覚えたという小学生も昔いましたし。

――それでは、ゲームというメディアの中での理想のシナリオというのはどういう形だと思われますか？

堀井：お話の面白さという点では、ゲームであっても小説であっても映画であっても変わらないと思うんですよ。歴史が浅くて未熟である分、ゲームは破綻しているのもまだ多いとは思うんですけど、それで感動したという人もいるわけですから。

あとは、テレビドラマなんか見てて思うんですけども、毎週見せなきゃだめっていうのがありますよね。で、いい例がありまして、『眠れる森』というドラマがあったんですが、毎週見ている分には面白かったと思うんですよ。「こんなことになる、その次はこんな展開なのか！」って感じで。でも、後で全部まとめて見たら矛盾だらけだと思うんですよ。で、ラストもしょうもない終わり方になっちゃって。だけど、毎週楽しみに見ていたことは見ていたんですよ。こういうことってありますよね。

――全体的な面白さと一瞬一瞬の楽しさとは違うということでしょうか。

堀井：そうですね。で、面白ければ多少の矛盾も目をつぶっちゃうというのはありますよね。でも『眠れる森』はひどすぎだけど（笑）。

――それでは、今後のゲームシナリオはどのように発展していくと思いますか？

堀井：若い人たちが育ってきてますよね。ある種、昔は文科系と理科系に分かれていたわけですよね。僕なんかはどっちかというと、もともと頭は理科系なんですよ。それでコンピュータにはまっちゃって。でも、マンガの原作も書きたくて、ふたつの流れが両方分かってた結果、こうなったというのはあると思うんですよ。

両方分かるという人間が今後増えてくると思いますよ。もともとコンピュータ触っている。で、コンピュータの方も進化して昔は無理だったものもある程度融通が利くようになってきたと。文系と理系が融合したら、面白いものが出てくるのではないでしょうか？　今も、だいぶ面白そうなものが出てきていますよね。『ダンスダンスレボリューション』みたいなゲームなんか、昔から考えたら想像もつかないですよ。

――堀井さんご自身は、今後はどのようなゲームを作っていきたいですか？

堀井：僕はゲームの中で別の世界を作るというのを目指していきたいと思います。人生って一回しかないけど、二回、三回、疑似体験したいじゃないかと。もしこうだったらどうだったんだろう、って、想像するのは楽しいですよね。その、想像をより楽しく出来るようにするために、実際にコンピューターメディア上に表現して見せる、という部分を追求していきたいですね。ユーザーの住める別の世界というものを、ハードの進化に合わせてますます理想に近いものにしていくと。で、いってみればそのためにシナリオがあるわけなんですよね。

――分かりました。本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

堀井雄二
YUJI HORII

堀井雄二（ほりい・ゆうじ）
1954年生まれ。早稲田大学文学部卒。'82年エニックス主催のゲームコンテストに『ラブマッチテニス』で入選。以後、『ポートピア連続殺人事件』などを発表。'86年に発売された『ドラゴンクエスト』でRPGブームを巻き起こし、現在もゲームデザイナーとして活躍中。（有）アーマープロジェクト代表取締役。

●チュンソフト・麻野一哉（サウンドノベル『街』総監督）インタビュー

ゲームは言葉と戯れる

ゲームに新たな視点を持ち込んだサウンドノベル。発案者の中村光一とともに最初からこのジャンルを育ててきたチュンソフトの麻野一哉に聞く、サウンドノベルの過去と未来。

インタラクティブな物語という出発点

――麻野さんといえば古くからサウンドノベルの現場に関わってこられたという印象が強いのですが、最初のサウンドノベル『弟切草』はどのような形で企画されたのでしょうか？

麻野一哉（以下麻野）：ちょうどスーパーファミコンがハードとして成熟しかけた頃の話です。チュンソフトも制作会社からメーカーに移行しようということで何かやろうということになりまして。で、企画会議とかもしたんですが、初めてなんで気負いがすごくて、あれもこれもやろうという話は出てくるんだけど、結局何ヶ月経っても膨大な夢だけ語って進まないという時期が続いたんですね。それで、あるとき中村（中村光一氏。チュンソフト社長）と飲みに行った時に、昔『ゾーク』のようなテキストアドベンチャーをやったことがあるという話になったんですね。それで、「あれはあれで凄く想像力をかき立てられて面白かったので、ああいうタイプみたいなものも作ってみたいんだという話をそのときに聞いたんです。その時はまだ、スーパーファミコンは「ファミコンよりも映像が綺麗に出る」とか、「回転拡大縮小出来る」といった、映像面の長所が盛んに言われていた時代だったんで、僕はびっくりして。でも、僕自身も前からそういうことをやりたいと思っていたので、いいですねって言って。そこから始まったんですよ。

――麻野さんは『弟切草』で脚本を担当されてますが（長坂秀佳氏と共同執筆）、お話を書くのは好きだったんですか？

麻野：そうですね。小説家になりたいとかは全然思ってませんでしたが、文章を書くこと自体は好きでしたね。僕は文学部だったんですけれども、ゲームの世界って理系の人間ばかりだろうから、文系の人間が役に立つときがそのうち来るだろうと思ってチュンソフトに入ったんです。その時では文学部出身というのは珍しかったですね。

――まったく新しいジャンルを作るということで、苦労も多かったのではないでしょうか？

麻野：一番初め、どういう文体がいいかも分からなかったんですよ。テレビシナリオや映画シナリオのようにセリフがメインで、それにト書き的なものを書いた方がいいのか、それとも小説みたいに地の文を書いていってという風にすればいいのか。どの文体で書いていいのかというのを書き手としては苦労しましたね。最終的に絵が付いたんですけど、最初は絵が付くことも全然考えてなくて、完全に真っ黒の背景に、文字だけが出るスタイルだったんです。情景描写もすべて地の文に入れようとしていたので、それもすごく苦労しました。

▶A ぼくはためらうことなくそのインターホンを押した。
B「押してみる？」
ぼくは奈美に言った。
C「やっぱり引き返そうか？」
ぼくは奈美に言った。

サウンドノベル第一弾『弟切草』。山中の洋館を舞台にホラータッチの物語が繰り広げられる（写真はSFC版）。

あくまでもゲームとして

――『弟切草』のコンセプトはどこにあったんですか？

麻野：まず、その頃のアドベンチャーゲームは詰まったら、全然先に進まないというストレスがあって、それがイヤだったんです。どんな風にしても最後まで進みたいというのがあった。あと、今もそうですが、その頃のゲームにして、すでに初心者にとって非常に敷居が高いもの、マニアしかやれないものが多かったので、ゲームの素人でもボタンだけ押していれば出来るようなものにして裾野を広げたかったというのはあります。ふだんゲームをやらないけど、文章を読むのが好きな人や（そのころ女性のゲーム人口は少なかったのですが）女性が入りやすいものを、というのは心がけました。

――では、本をより面白く見せるため、といったような発想はおありではなかったんですね。

麻野：あまり本を意識してはいなかったですね。作っている時は本というよりもテキストアドベンチャーの、分岐を選んでストーリーを変えていく楽しさを出したいという意識の方が強かったですね。

――話が分岐していくというシステムが先にあって、それにシナリオを付けたということですか？

麻野：そうですね。

――題材にホラー的な題材を選んだのはなぜですか？

麻野：怖いものが単純に書きたかったんです。のめり込む感じを出すにはミステリーかホラーが適しているというか、閉鎖空間の中で怖い感じを味わうというのが人の気持ちをゆさぶるのにちょうどいい題材になるかな、と。

——『かまいたちの夜』では、逆にストーリーが先にあるという気がしましたが。

麻野：『弟切草』のときにやり尽くせなかったことがあって、不満も残ったんですよ。たとえば、『弟切草』はどうしてもストーリーの辻褄が合わない部分が残ってしまう構造なんですよ。あと、ユーザーさんからの反響で推理ものがやりたいという声が凄くあったんで、どうせやるなら本格的なものを作りたいということで、スーパーファミコンと『弟切草』をプロの推理作家の方、何十人かにバーっと配ったんですよ。その中で返事をくれたのが我孫子さんだったんです。

——三作目の『街』はザッピングするというシステムが中心になっていますが、非常にロジック遊び的ですよね。

麻野：当初のコンセプトは、ただずっと読んでもらうという形だったんですよ。でも、それだとゲームにならないんで、ああいうパズルにしたというのが正直なところですね。僕らが作っているのはやっぱりゲームなんです。ゲームとして出している限りはやらなければならないこともあると思うんですよ。

——ゲームとしてやる以上、ただ読むだけでは飽きてしまうと。

麻野：そうですね。だから、想像させたかったんですよ。ここでこういう風になったのは何でだろうと。例えば、ここで眠れないから死んじゃったけど、なぜそういう風になったのか考えると、あぁ、あそこでぶつかってたからだと。他にも、ここでみかんが転がってきて、話が展開していくけど、このみかんはそういえば、他の話で誰かがみかん箱を蹴っていたなと。それをやめればみかんは転がってこないかな、とか、推理しながら読んで欲しいんですよ。ただ読むだけなら受け身なんですが、ここでうまくいかないのは多分あそこであんな事件が起きたからだという風に自分で推理して、ロジックを解いていくという能動的な面白さがあると思うんです。

——サウンドノベルといいますと、ノベルという言葉に引きずられて小説をイメージしてしまうことも多いかと思うんですが、あくまで立脚点はゲームなんですね。

麻野：そうですね。たまたま、文章が膨大になっているゲームという感じですね。テキストアドベンチャー風のアプローチが面白いと思ってやろうとしたら、文章が多くないと成立しないから、文章が多いというニュアンスだと思います。

第二弾『かまいたちの夜』。本格ミステリー仕立てで、積極的な推理が必要とされた（写真はSFC版）。

ドラマチックなシステムを

——麻野さんの思うサウンドノベルの定義とはどういうものでしょうか？

麻野：文章という形式を通じてドラマを効果的に見せるシステムかなと。あくまで気持ちよくドラマを追っていけて気軽に出来ると。で、なおかつゲーム性を毎回毎回システムを変えることによって楽しんでもらえたら、と思っています。

——今までのサウンドノベルは、毎回フォーマットが変わっていますよね。

麻野：作っているうちに飽きちゃうんですよ（笑）。ま、今後は同じシステムで、進化形みたいなものも出していきたいなとは思ってますが。

——麻野さんは現在ＰＳ版『トルネコの大冒険2』のシナリオを書いていらっしゃるそうですね。サウンドノベルと比べると非常に対照的で面白いと思うんですが、ああいうゲームにおけるシナリオの役割ってどういうところにあるのでしょうか？

麻野：極端に言えばトルネコってシナリオがいらないですよね。あのゲームの面白い部分というのは、ダンジョンでプレイするのが90％を占めているので。だけどそれだと無骨過ぎて、さすがに取っつきにくい。ただでさえ、ある種敷居の高いゲームなので、糖衣に包んで本当に面白さが分かるまでは、シナリオとか世界観で引っ張っていってあげようとかそういうことですね。

——なるほど。それでは最後に、ゲームにとって最高のシナリオとはどんなものだと思われますか？

麻野：やっぱり、そのゲームのシステムを一番生かしつつ、ドラマとして完成度が高いということでしょうか。ドラマとしても面白く、なおかつゲームのシステムを生かしていける。たとえば、ＲＰＧってやっぱり経験値上げていって、自分がどんどん強く、豊かになっていくのが基本にありますよね。シナリオもそれに準じていくとスムーズなんですけど、これが、始まりが50歳くらいの主人公で、あとはどんどん年をとって、体力なくなるとか貧乏になっていくとかだと、なかなか成立しにくいと思うんです。主人公は弱くなっていって、でもシステムは強くなるのを求めているとムリが生じる。極端にいえばそういうことで、そのゲームの基本システムにあったシナリオというのは絶対にあると思います。そうすると、やはりシステムが主で、それにあったシナリオじゃないとなじまないと思うんですよ。だからシナリオとシステムの、両方のバランスを取りながら絶妙に仕上げるのがいいと思います。

——分かりました。どうもありがとうございました。

麻野一哉

KAZUYA ASANO

麻野一哉（あさの・かずや）
（株）チュンソフト所属のゲームデザイナー。
『弟切草』『かまいたちの夜』に一貫して携わってきた「サウンドノベル育ての親」。『街』では総監督を務めた。最新作は『ドラゴンクエストキャラクターズ～トルネコの大冒険2～不思議議のダンジョン～』。

●桝田省治インタビュー

パーツとしてのゲームシナリオ

独自のシステムを構築しながら、ひねったストーリー展開とセリフ回しでも知られるゲームデザイナー、桝田省治。最新作『俺の屍を越えてゆけ』が話題になった氏に聞く「ゲームシナリオ論」。

—桝田さんというと、一般的に『天外魔境Ⅱ』や『リンダキューブ』など、シナリオ面が評価されているクリエイターというイメージがあったのですが、実際手がけられたゲームは非常にシステマチックですよね。

桝田省治（以下桝田）：僕、シナリオ書くの本当は苦手なんだけど（笑）。そもそも、ゲームってシナリオで勝負出来ないんじゃない？　本や映画みたいな、旧来のメディアには勝てないよ。お話を伝えることに特化している分、あっちの方が圧倒的に有利だし、ものすごい才能を持った人がたくさんいる。ゲームの利点は、2wayであるということだけだと思う。今までのメディアというのは作者から受け手へ、1方向だけな訳じゃない。2wayのメディアというと、今まで手紙を書くとか犬と遊ぶとか、そんなのしかなかった。でも、ゲームだったらひとりでもコンピュータが答えを返してくれる。そこに新しさがあると思うんだよね。ただゲームの面白さは紙や電波みたいな、既存の媒体では面白さを伝えきれない。だから、客受けしやすい従来の面白さ、たとえばキャラやシナリオみたいな部分もゲームに入れていかないと、お客さんが満足しない。そういう意味でサービスだと思って入れているんだけど。

—それでは、ゲームにおけるシナリオの役割とはどういうものだと考えていらっしゃいますか？

桝田：いつも、新しい面白さがあると思ったテーマを表現するために部品を必死になってかき集めているんだけど、シナリオもその一部。パーツのひとつだと思ってる。たとえば『俺の屍を越えてゆけ』（以下『俺屍』）の場合、シナリオにはふたつの機能しか持たせていないんだよね。まず、設定の説明と、それからプレイヤーがゲームをするときのモチベーションアップ。そのふたつで十分だったんだよ。もちろん『天外魔境Ⅱ』みたいなゲームの場合は、キャラや世界観、シナリオ自体を楽しんでもらうタイプのものだったんで、シナリオもそれに合わせたけど。

　ゲームシナリオの利点はいくつかあるんだけど、とりあえず、ルールを教えるのに非常に効率がいい。『俺屍』では、種絶の呪いなんかはシナリオで説明しているんだけどね。基本的にはどこの何々に似てるという風にシステムを考えてもらえればよくて、足りない部分があった時だけシナリオを考える。

　あと、プレイヤーをここで怒らせたいとかここでカタルシスを得させたいと考えたときに、そのゲームを遊んでいるプレイヤーの年齢層や家族構成を考えて、効率のいいお話を選んでる。たとえば神話。3000年も前から今まで生き残ってて、性能は保証済みなんだから。昔話とか、シンプルなのに大衆受けする話ですごいよね。かぐや姫とか、出てくる話の構造、3つか4つだよ？　なのに面白いじゃない？

—面白い話の構造って、具体的にはどんなものでしょう？

桝田：ある程度話の展開が見えた上で、面白いもの。面白い話の構造というのは、たぶん遺伝子に刷り込まれているんだよね。たとえば、ホラーもののモチーフで開けちゃいけない扉というのがあるじゃない？　あれっていうのは大昔からあって、それこそ人間の歴史が何万年かあるうちに、経験則から刷り込まれている構造だったりするんだよね。危険な獣が棲んでいて、入った人間のうち何人かが帰って来ない森とか。そういうところは当然危険な場所として禁じられる。文字が出てきて2000年経つけど、人間なんてそんなには変わらないよ。そういう記号は人類共通の財産だから、使った方がいいのは明白じゃない。『俺屍』にしても鬼じゃなくてもいいんだけど、日本人にとって鬼っていうのは悪の記号なんだよね。エンターテインメントは人の感情を動かしてナンボだから、性能がいい方がいいじゃない。

感情の動きそのものを表現する

—じゃ、シナリオはシステムから思いつくというわけではなくて……。

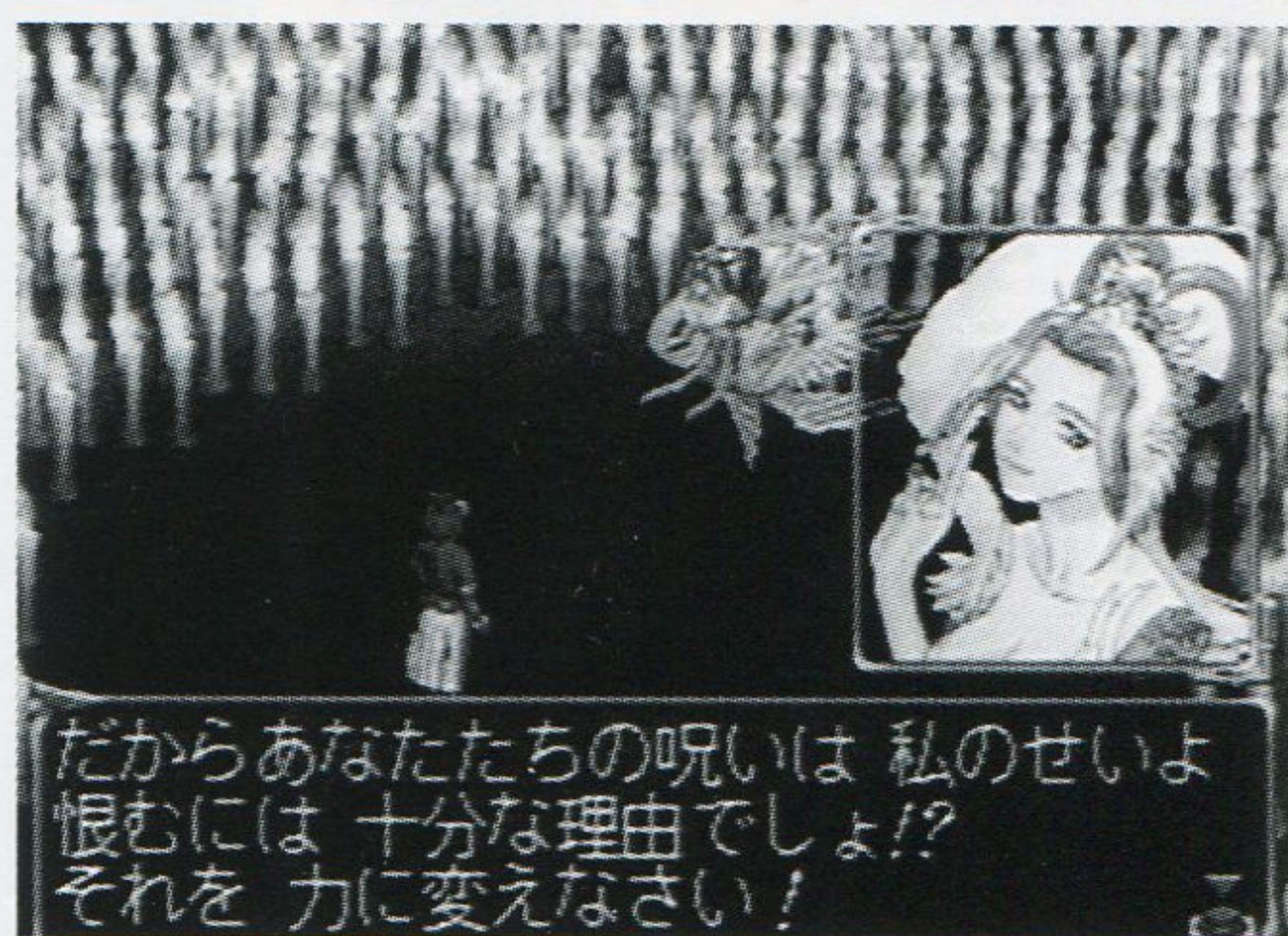
桝田：それも違うと思う。さっきもいったけど、表したいことがあったとするよね。それ以外は全部が部品というか、道具なんだ。『俺屍』のテーマは、世代交代することによって起こる感情そのものなんだよね。世代交代ということは、前の者が死んでいき、新しい要素が加わったりして、それはとってもうれしいことなんだけど、捨てていっている部分も当然ある。たとえば僕はピアノが苦手なんだけど、僕の奥さんはピアノが得意で、僕の息子もピアノが得意だとしたら、それはとってもうれしいことだよね。でも、僕は足が速いのに息子が足が遅かったりすることもあるかもしれない。

　あと、僕の子供のころ、父親はとても大きく思えた。中1か小6のころに父親の身長を抜いたんだけど、僕の父親はさびしいけどうれしかったと思う。僕自身も、多分僕の父親とはちょっと違う意味でだと思うけど、さびしいけどうれしかった。もっと正確に言うと、そういう感情の動き具合を表現したかったんだよね。普通の人ならそれは5年に1度とか、もしかしたら死ぬまでに2、3度しか味あわないと思うんだけど、ゲームは30分から60分で1月経つじゃない？

　こういう感情の動きは、僕とあなたでは違うことを感じるかもしれないけれども、ゲームにすることで、何十人か分の動きを体験することが出来る。こういうことは、多分他の媒体では出来ないと思うんだけど。2wayで表現することで体験が出来る面白さ、それを説明するのにシナリオを使う。シナリオっていうのは伝えたいテーマとかシステムを補完するためにあるのであって、僕にとっては明快な部品。ゲームにはいろいろな要素が必要で、大きいものがシステムとシナリオ。このふたつは僕にとって使い慣

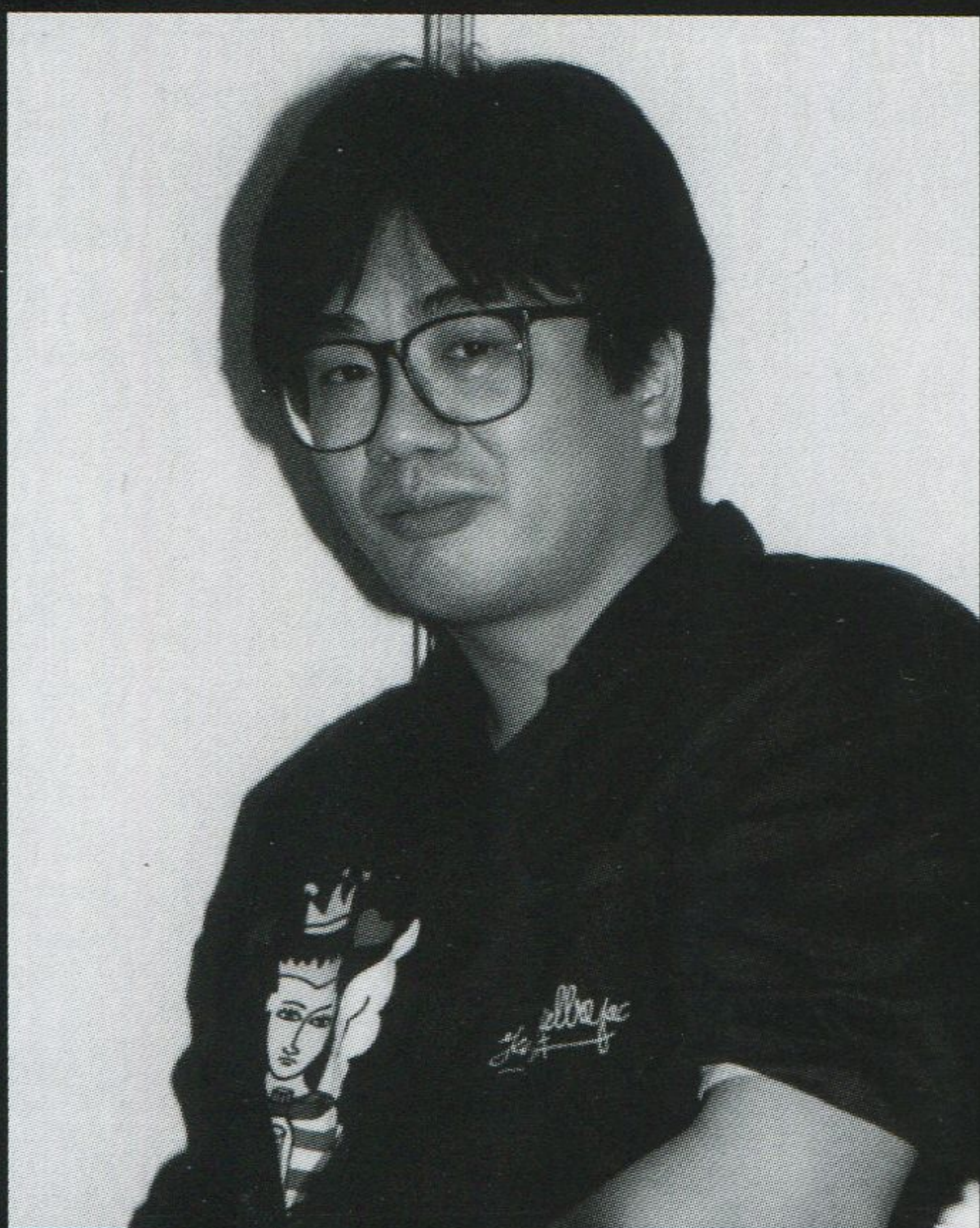
れた部品なんだよね。
――それでは、語りたいテーマがあってシナリオを書くといったことはないんですね？
桝田：部品である以上、こだわりがないといっても過言じゃないんだけど。ゲームが面白けりゃいい。キャラとかシナリオなんて割といいかげんで、営業的に加えてあるだけだから。あとは客が選べばいいんだよね。シナリオを面白がってくれるならそれでいい。押し付けるつもりはないし。たとえば、食パンを作っている人がいたとして、美大生が消しゴムに使っても、食べる人も同じ値段で買ってくれるんだったら何も言わないだろうし。ま、食べてほしいなと個人的には思うけど。

ゲームという「楽しさの実験」

――シナリオ重視のゲームに関してはどのように思われますか？
桝田：個人的には、映画は1、2時間で終わって、レンタルビデオで300円で借りられるじゃない？ あれはいいよね。ゲームってどうやったって20時間はかかるよね。あれって非常に時間が余っている人なら、暇つぶしになると思うけど、物語を読みたいだけだったら、個人的にはあまりやりたくはない。ま、シナリオ重視っていうのはある程度客が見込めて、営業的には安全なんだけどね。いろんなタイプのゲームがあっていいと思うし。
――それでは桝田さんご自身は、ゲームでどんなことをやりたいのでしょうか？
桝田：僕は、こうやれば新しい楽しさが構築出来るという実験をしてるんだと思うよ。正直なところをいうと、自分で企画したゲームって、デバッグまではちゃんと責任をもってやるけど、発売後にはクリアはしてないんだよね。それこそ1本も。こういうテーマが面白いと思っても、作っているときはあくまで仮定であって、お客さんが面白いといってくれたら仮定が証明される。いってみれば、科学者みたいなものかもしれないね。もっとも、僕がやってるのはその辺に転がっている楽しみなんだけど。
――楽しみ、ですか。
桝田：たとえば、レーシングゲームって結構多いけど、そんなにみんなが車の運転という行為を好きなわけないじゃない。あれっていうのは、たぶん感覚の延長だよ。ゲームでなくても、スキーとかスポーツカーとか、スピードにこだわるっていうのは、疑似体験じゃないかと思うんだよね、自分が風になったときの。だからレーシングゲームっていうのは疑似体験の疑似体験と言えるかもしれない。その疑似体験というのはエンターテインメントの世界でいう「趣向」というやつで、「中世に生まれていて勇者だったら」という趣向が最初の『ドラクエ』だったと思う。そういうのはコンピュータゲームにしか出来ないことなんじゃないかなぁ。他のメディアでも感情移入すれば出来なくないのかもしれないけど、小説って99％人間が主人公じゃない？ 映画も、ドキュメンタリー映画「アリの生活」とかそういうのなら別だけど、大体人間だし。ゲームなら、何でもありだよね。
『俺屍』には、世代交代という太い幹があって、神様集めとかお金は自然に生えてきた枝で、枝はゲームデザイナーのセンスによって全然違う形になるだろうと思う。でも、ゲームの本質は幹であるルールなんだよね。というか、より正確にいえば、プレイヤーの心の動き、何を感じさせたかが本質だろうね。僕としては綿々と続く血筋というのは面白いと思ったんだけどね。普通のゲームって多分、「心に残った部分は？」と聞かれたら9割の人がだいたい同じ、3つくらいのポイントしか挙げないと思うんだけど、『俺屍』だったら100人が100人違うと思うんだよね。そういう意味では今回の実験はだいたい成功したと思う。

『俺屍』では、和風の世界観が貫かれている。

双方向性を生かしたゲーム制作

――それでは、ゲームにおける、シナリオとシステムの最良のバランスとはどんなものだと思われますか？
桝田：人間の感情の起伏は、ある程度限られていると思ってる。だから、ゲームでは上下幅を常に有効に使っていかないと盛り上がらないと思うんだよね。それにはシナリオとシステムが連動していないとダメなんじゃないのかな。実のところ、これの次にはこれ、って流れを指定していけば作る時に簡単だとは思う。ただ、ゲームとしての意味を感じない構造ではあるね。
――最後に確認したいのですが、桝田さんの考えるゲームの本質とはどのようなものでしょうか？
桝田：ごっこというか疑似体験だと思う。「もしも○○だったら」という、ね。他のエンターテイメントと比べてアウトプットで有利なところはそこしかないと思う。コンピュータゲームに限らず、ゲームってシミュレーションじゃない？ 将棋とかもそうだし、じゃんけんも、起源はよく知らないけどそうだったんだろうと思う。で、ただサイコロを転がしてもつまらないけど、子供がよく「6が出たら天国、1が出たら地獄ね」とかいって転がしているじゃない？ 多分あれだけで面白いと思うよ。ごっこというのは創造性だから。昔は変な風呂敷を巻いただけで月光仮面になれたわけだし。そういう意味ではゲームは袋小路に入っているよね。映画シミュレータや小説シミュレータじゃしょうがない。そんなの専門化したメディアの方が有利に決まっているから。商品としての必然性はあるかもしれないけど、個人的にはゲームは2ｗａｙ部分を生かした方がいいだろうと思っている。
――分かりました。本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

桝田省治
SHOUJI MASUDA

桝田省治（ますだ・しょうじ）
有限会社MARS代表取締役。代表作に『天外魔境Ⅱ』『リンダキューブ』『俺の屍を越えてゆけ』等がある。構想中の次回作は「キャラクターとシナリオにシステムはどこまで奉仕できるか」がテーマとのこと。

ROLE PLAYING GAME

苦悩するＲＰＧ～骨と皮と空想と

ＲＰＧは今、岐路に立っている。新しいシリーズはほとんど発売されない。老舗のブランドシリーズは、そろそろシステム面は完成しており、見せ方を工夫する以外に差別化を図れない状況にある。古臭いジャンルになりつつある。新しい血が入ってこないのだ。シナリオとシステムをあわせて見せる総合娯楽という方向性は、広く受けいれられたがその分冒険が出来なくなっている。ＲＰＧは売れるからこそ最大公約数を取るしかない。神話的なエピソードになってしまう。

しかしかなり昔から実験的ということを売りにして人気があるＲＰＧがある。スクウェアの『サガ』シリーズだ。フリーシナリオ進行で最低限に抑え、独創的な戦闘システムは一部に熱狂的な支持を受けている。そっけなさ、いびつさゆえの愛着というのが確かに存在する。最新作の『サガ・フロンティア2』は、シナリオとシステムのバランスの難しさを提示する形になった。設定自体は、とある大陸の100年間の歴史をなぞるというもの。歴史の表面を担う貴族と裏面で世界を救う一族が描かれる。歴史的事件を見せるオートイベントと、戦闘メインのイベントが混在する中、プレイヤーは自分なりの大陸史を解釈していく。というスタイル。こうしてみると面白そうだが、シナリオとシステムがものの見事に分離していたり、とアイディア倒れに終わっている。システムは例のごとく奇想天外だし、キャラクターは育てても育てても入れ替わるし、相変わらず実験作としかいいようがない。

最近、話題になったＲＰＧ『俺の屍を越えていけ』は、鬼を討伐するために作られた家系の血を強化するゲームである。『ダービースタリオン』『ウィザードリィ』『アンジェリーク』……切り口はいろいろあるけれども、『サガフロ2』と『俺屍』の2つのベクトルは案外近い。魔物退治を宿命付けられた一族（『サガフロ2』の本当の主人公は、彼らだろう）、どんどん入れ替わるキャラクター、ゲーム上せりふではあまり語られない世界背景。延々と続く一族史、全然しゃべらないくせに妙に思い入れが出来るキャラクター。そういう意味では、『俺屍』は「サガシリーズ・理想の具現化」だった。あまりにも遊びづらいので阻害されてきた『ロマサガ1』や『2』の面白さが、粗が取り除かれた形で提示されている。昔から夢見てきた形がそこにあった。

ＲＰＧは、どう遊ぶのも自由だったゲームという新しいシステムが、シナリオという古い、ある程度秩序だって流れを作る要素と折り合いをつけて（侵食されて？）いくことで現在の形になった。メディアとしては保守的になっていく。『俺屍』には、スケルトンモデルのみでドラマを感じさせる手練れの技がある。ただ、それは製作者の強靭な意志が存在するからであり、『サガ』シリーズの苦悩は、システムとシナリオの葛藤がないからかもしれない。

今までのシリーズとは趣をがらりと変えた『サガ・フロンティア2』。
サガ・フロンティア２（ＲＰＧ）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年4月1日

ゲームシナリオ、断章

～ささやかなジャンル各論～

ゲームシナリオのあり方はジャンルごとにケースバイケースだ。特にシナリオとの親和性が高いＲＰＧとサウンドノベルの最近の動きを分析してみた。

ゲームというハイパーテキストの可能性

ある表現形態が別の表現形態を越えることが出来るか、というのは、ある意味ナンセンスな設問ではある。ただ、最近のサウンドノベル関連の流れがあまりに興味深いので、無意味だと分かっていても考えてみたくなる。チュンソフトのサウンドノベル第3弾『街』ＰＳ版の、サターンに続く市場的失敗は、サウンドノベルというジャンルの問題点をある程度提示したのではないかと思う。

『街』の持ち味である、かなりコアなロジックパズルというシステムと、ひとことで説明できない古風なシナリオは、今までのファンには受け入れがたかった。サウンドノベルはゲーム的な要素をそれほど求められていなかったということかもしれない。

サウンドノベル的なスタイルというのは最近では多い。ドラマを再現した『リアルサウンド』「やるドラ」、アクセラの『マリア』もあるけれども、活発なのは電脳小説的なスタイルを取ったもの。『雫』から始まるリーフのビジュアルノベルがあって、コンシューマにフィードバックされて『久遠の絆』になったりと、活発な動きが目立っている。

ここで注意しておきたいのは、チュンソフトのサウンドノベルとそれ以外のものは思想的にまったく異なっているということだ。チュンソフトは新しいシステムを築くことに毎回挑戦しているけれども、そのシステムは新しいシナリオをのせたくなるような魅力的なフォーマットだった。

このフォーマットには選択肢によって話が変わる面白さ以上に、物語の器としてかなりの可能性が秘められている気がしてならない。イメージを直で伝えたり、やりたいように演出できたりすることもあるし、構造として、伝えたいことが伝わりやすいということもある。

本には「好きなようにページをめくれる・読める」という利点がある。『ふたりのロッテ』で知られるドイツの児童小説家、ケストナーのエッセイに、自分の母親の嘆かわしい読書癖を描写したものがある。彼女は本の結末を読んでからでないとお話が楽しめないのだという。ケストナーは当然そういう読み方を批判しているけれども、という本の柔軟性を端的にあらわしたエピソードだと思う。逆手に取ったのが、バッドエンドを見ないとハッピーエンドにたどり着けない『痕』のようなスタイルで、バッドを織り込んだハッピーというのがトータルで演出されていたりする。そういうトリックが、もっと作れそうな気がするのだが。

読書好きの人間が既存の本の代わりにビジュアルノベルを買うか？　図書館にゲームは並ぶのか？　といわれると、まだ一般性がない。けれども、テレビゲームが日常の一部になるとともに、ひとつの選択肢として確実に存在していくのではないか。ワンダースワンの『テラーズ』のような手軽な形態も出てきたことだし、今後が興味深い。

今後はどうなる？　ゲームとテキストの関係
街（サウンドノベル）
メーカー：チュンソフト／機種：セガサターン・プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年1月22日

SOUND NOVEL

総論

いまだかつて語られたことのない物語

The Story which has been never told

「ゲームのシナリオなんて○○に比べたらベタで単純で全然ダメ」。言い切ってしまうことは簡単だ。実際、○○(任意の既存メディアを入れて下さい)に比べたら幼稚で愚にもつかないシナリオなんて、いくらでもある。ただ、それは比べたら、の話だ。ゲームの場合、シナリオをそれ単独で評価することは正直言って難しいということが今回いろいろ話を聞いてみて分かった。

クリエイター、ゲームデザイナーと呼ばれる人々は、ゲームを総合的にとらえている。

優れた作品を作る彼らにとってシナリオとシステムは近いところにあるようだ。シナリオとシステムが総合された作品が、優れたゲームとして評価されることが多いということもあるだろう。

もちろん、彼らが置かれた環境は恵まれているのかもしれない。とあるゲームシナリオライターは語る。「ゲームのシナリオを書くのは非常に手間がかかる割に報われない。金銭的な部分でもそうだが、結局、ゲームというのはシステムあってのものだから」。ゲームのシナリオを書くという作業の大部分は、膨大なセリフを埋める職人仕事なのだそうだ。続けて、システムを作る人間とシナリオを作る人間が近い方がいい作品が出来ると言う。

我々はゲームに、小説を、映画を、アニメを、重ねて見てしまう。が、ゲームの特性は既存の概念では測りづらい、新しいものであり、効果的な演出方法も異なっている。

ゲームの表現スタイルが今後細分化していくことは明白だ。

「手遊び」から発展したゲームだが、今のところ大きな流れとして出てきているのが「コミュニケーションツール」と「シナリオ」への指向である。対戦格闘ゲームから始まり、『ポケットモンスター』ブーム以降、コミュニケーションツールとしてのゲームは広く知られてきているところだが、シナリオというファクターも非常に興味深いと思う。

シナリオがシステムに誘発されて、プレイヤーの頭の中で醸成された、有機的なドラマになるというのはゲームならではの感覚だ。どこかで見たことがあるような話でも、自分が直に体験するのでは全然違う。

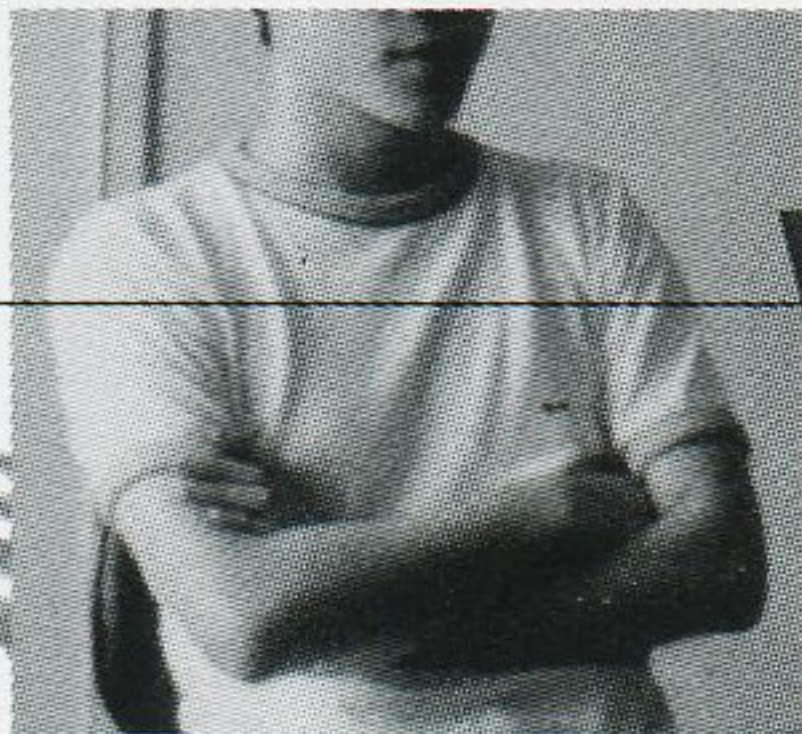
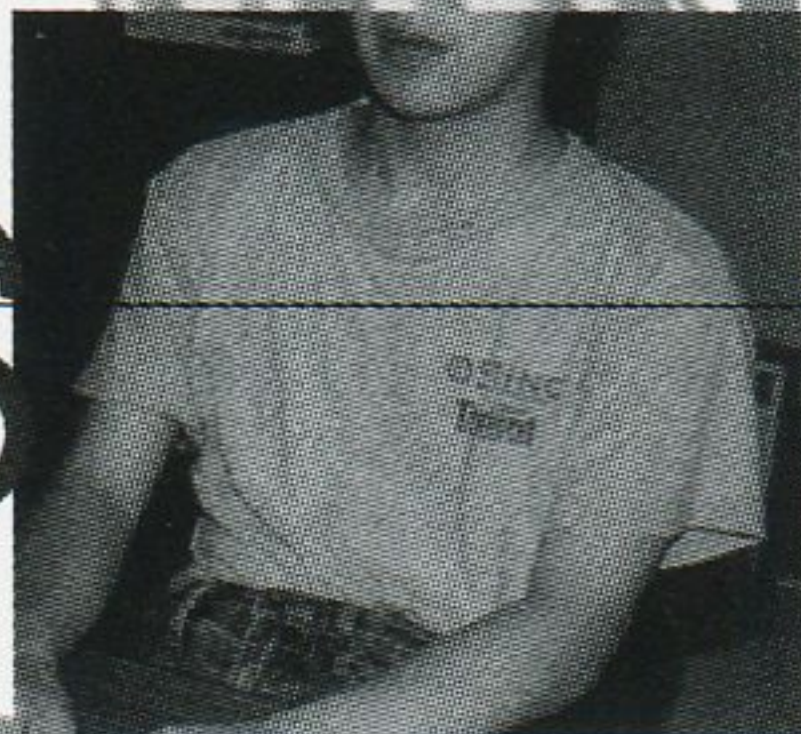
そういう「いまだかつて語られたことのない物語」というものを、ゲームプレイヤーは求めているのかもしれない。

ゲームがゲームであり続けるためには、常にシナリオとシステムのバランスとの間で揺らいでいることが大事なのではないか。もちろん、揺らぎを割り切った作品も存在するし、シナリオをテレビ画面で見せるというスタイルは最近では多い。ゲームというくくりすらそもそも解体している観もある。そういった多様化の状況から、従来のゲームとも既存のメディアとも混同しない、新たな評価軸が必要とされている。その作品が何を目指し、表現しようとしているのか？ 結果的にそれは成功しているのか？ という意図を読み取ることが大切になってくるのではないだろうか。

構成／文：編集部　松平

オタク論争

キラキラとしたおメメ。不自然なまでに愛くるしい笑顔。ユーザーに媚びまくるメスキャラ。オタク絵で溢れかえるゲーム雑誌。任天堂帝国が築き上げたテレビゲームが、オタク絵によって崩れ落ちようとしている！　そんなことを常日頃ほざく小野塚編集部員に、岡田編集部員がついにブチ切れた！　無名編集者が熱く語る今世紀最大にして最悪のオタクVS非オタク対談！　あまりに不毛な論争で平林久和も裸足で逃げ出す始末！（呼んでねーけど）　ゲーム業界の明日はどっちだ？　ネコミミメイドでポン！

小野塚　VS　岡田

小野塚
1974年生まれ。何かとアカデミックな方にもって行きたがるトンガリ編集者。『WIRED』や『STUDIO VOICE』系のライターを酷く嫌う節があるが、アンタも似たようなモノじゃん！　これって同族嫌悪ってやつぅ～？　音楽ではエリック・ドルフィーをリスペクト！

岡田
1977年生まれ。何かと記事をエロとバカな方向にもって行きたがるオタク編集者。「ゲーム雑誌の編集者が雑誌にしゃしゃり出てくるのってカッコ悪いですよねぇ」と言いながらもこんな対談に出ちゃうダメダメくん。好きな音楽は『ファイナルファンタジー』。

★オタクは生身の女性がダメなのか？

小野塚（以下小）：実は俺、会った時からキミのことが嫌いだったんだ。

岡田（以下岡）：いきなりずいぶんなご挨拶ですね。

小：オタクってゲームを愛する俺からすると非常に邪魔な存在なんだよね。

岡：ちょっと話が飛躍しすぎてわかりませんよ。もう少し詳しくお願いします。

小：そこら辺は後で詳しく述べるとして、まずキミに聞きたいのはオタクって生身の女の子が怖いの？

岡：いや、別に。

小：でも、キミ達オタクは二次元キャラに執拗なまでにこだわっているじゃないか。

岡：僕は三次元でも二次元でも両方ともイケますよ。アダルトビデオだって恐らく小野塚さんの数倍は見ていますし（1）。

小：そんなことでえばるな。

岡：本物の女性と付き合えるものなら今すぐにでも付き合いたいですよ。でもそんなことできないじゃん。モテないじゃん。フラれちゃうじゃん。それを現実から逃げていると言われればそうかもしれないけど、もしこの場で理想的な生身の女の子と、理想的なセル絵の女の子が現れたら絶対後者を選びます。

小：なんで？

岡：だってさー、二次元キャラなら顔に汚いシミはないし、肌はつやつやしているし、息だって臭くないじゃん。

小：はぁ……。

岡：それに付き合うこと自体がめんどくさい。

小：別に生身の女と付き合えと言っているわけじゃねーんだよ。マスカキ小僧で上等だと俺は思うよ。でも、二次元の女と付き合うのは永遠に不可能なことだな。

岡：ふふふ……夢追い人なんですよ（2）。

小：……。

岡：小野塚さんっていつ頃から女の子と付き合い始めたんですか？

小：俺もあんまり偉そうなことは言えないんだけど、19歳からなんだよ。

岡：僕は今まで誰とも付き合ったことないですよ。21年間、童貞を守り通してきました。当然、ヤラハタ（3）達成ですよね。

小：そこまで聞いてねーよ。

岡：あとね、セルアニメを見て育ってきた僕たちは、この視覚的効果がたまらんのです。セル独特の艶と色合いと光沢。そこら辺は小野塚さんにはわからないと思いますが。

小：死んでもわかりたくないなぁ。っていうか、やっぱりアニメ絵ってヘンだよ。このキャラクター見てよ（ゲーム雑誌のキャラクターを指す）。髪の毛なんて赤だの緑だの青だのとやたらとカラフルで不自然だし、目と口が大きすぎておかしい。

岡：これはね、ある種「可愛いらしい」という記号なんですよ。この記号を頭の中で快楽的な信号へと無意識のうちに置き換える処理能力を我々オタクは持っているのです（4）。それができない小野塚さんが不幸でならない。

小：不幸で結構だ。

岡：どうしてそこまでしてオタク絵を嫌うのですか？

小：あのねー、こういう恋愛ゲームにしてもギャルゲーにしても、エロゲーにしても、やっぱり男性が作っているわけでしょ？　企画もシナリオもキャラクターデザインも。そう考えちゃうとやっぱりひいちゃうんだよね。どんなに豪華で美味しそうなフランス料理でも、これをイノケン（5）が作ったと思うと不味く感じるだろ？　変なものが入っていそうじゃん。

岡：いいじゃん、飯野賢治。あの人、グルメなんだろ？（6）っていうか、エロ本だってエロビデオだって撮って編集しているのは男性じゃないですか。

小：それは違う！　三次元のエロメディアでオカズとなるモデルはちゃんと女性じゃないか。二次元のメディアには一切、本物の女性が介入していないんだよ。男が考えて男が描いた妄想世界。自分がその世界に一瞬でも引き込まれそうになるかと思うと、背筋がゾッとするね。

岡：考えすぎですよ。異性である女性より同性である男性の方が、男の喜ぶツボをよくわかっているはずでしょ。男性がハマるようにプログラムされているわけだから、ギャルゲー（7）にはハマって当たり前なんですよ。

小：だからさー、男にハメられてどうすんだよ。っていうかさー、キミたちは実際の恋愛もしていないのに、ゲームの中の恋愛の方が素晴らしいと決めつけているでしょ。

岡：19歳になってやっと女性と付き合い始めた男がよくそんなことを言いますよね。

小：うるせーよ！　お前にだけはそんなこと言われたくない！　とりあえずシャツをズボンの中に入れるのは止めろ！（8）そういうところがダメなんだよ！（9）

岡：余計なお世話ですよ。

小：そうそう、キミは好きなアイドルとかいないの？　あ、好きな声優を聞いた方がいいのかな？

岡：なんて失礼な。好きなアイドルくらいいますね。仲間由紀恵って知ってます？

小：知らない。

岡：映画『ラブ&ポップ』（10）に出ていた人。

小：あぁ、やっぱりアイドルの入り口も『エヴァ』（11）なんだ。

岡：違うっつーの！　『ラブ&ポップ』に出る前から知っていたの！

小：俺は酒井若菜（12）ちゃんってコが好きなんだよね。

岡：どんなコなんですか？

小：いや～幼い顔してんだけど、ボヨヨ～ンっとかなり巨乳系でたまんないんだよね。

岡：いいですよ、小野塚さん。別に僕に合わせなくても。ホントはたいしてオッパイに興味ないくせに。

小：……キミねぇ。

★ギャルゲーをプレイする理由

岡：小野塚さんはギャルゲーをやったことはないのですか？

小：『トゥルーラブストーリー』をプレイしたことがあるんだけど、このゲームに登場するキャラって髪の毛が茶色と黒ばかりで、それほど絵に抵抗はなかった。でもこのゲーム、すっごく主人公が変態なんだよね。ほとんどストーカー状態なんだよ。

岡：はぁ……。

小：キミはギャルゲーはやらないの？

岡：あんまりやらないのですよ。プレイしているうちに、自分が過ごしてきた学生時代を後悔して、悲しくなっちゃう。あぁ……どうして僕はこんな女っ気のない青春を送ってきてしまったのだろうか……と。それと、ゲームの主人公に嫉妬しちゃいますね。大して努力もしていないくせに、モテてしまうところが。まぁ自分もモテるための努力はしませんでしたけど。他人のカップルを潰すことには色々と努力しましたがね。ウヒヒヒ。

小：最低だな。

岡：つまり、自分はゲームの主人公と同一化できないのですよ。他の人達は、同一化して楽しむことができると思うのですが。

小：あのさー、どうしてギャルゲーをプレイできないのに、オタク絵は肯定するの？　ゲームはやらずにキャラクターグッズを買い漁るタイプなの？

岡：グッズは買いませんね。お金無いですし。僕のオタク絵のリビドーの底辺にあるのはエロなんですよ。ギャルゲーをプレイしてもエロシーンが無い蛇の生殺しな状況が続くから、プレイしていて非常にツライです。でもですね、そんなエロ無しのギャルゲーでも、しっかりと情報を得たり、雑誌を眺める必要はあるのですよ。なぜなら、妄想の中でいくらでもオカズにできるでしょ。中学生が少年誌に載っている水着程度のグラビアでオナニーするのと一緒ですよ。それにコミケ（13）とかに行けば、ギャルゲーのエロ同人誌があるでしょ。エロのネタにされたゲームを知っているのと知らないのとでは、興奮度が全然違うのです。例えば広末涼子の裏ビデオが出回ったとしますよね。広末を知っている人が見るとメチャクチャ興奮するじゃないですか。でも、広末を知らない人が見るとたんなるエロビデオになってしまう。このようにエロ同人誌が単なるエロマンガにならない為に、ギャルゲーをプレイしなくても

KEY WORD

（1）数倍は見ていますし……そのほとんどがアニメのアダルトビデオというのはいかがなものだろうか？

（2）夢追い人なんですよ……早く目を醒まして欲しいものです。

（3）ヤラハタ……やらずに二十歳を向かえること。つまり、二十歳になるまで純潔を守り通してきたってことだ。こんなことを雑誌で語っちゃう岡田氏の親がしのばれる。

（4）我々オタクは持っているのです……こうやってオタクは自分達がエリートだと勘違いしていくのです。

（5）イノケン……飯野賢治のこと。YMOとビートルズが大好きな面白カッコイイゲームクリエイター。

（6）グルメなんだろ？……グルメだからといって料理が上手いとは限らないぞ。

（7）ギャルゲー……この対談では便宜上、恋愛ゲームも「ギャルゲー」と称します。

（8）ズボンの中に入れる……オタクの典型的なファッション。きっと几帳面な性格なのだろう。

（9）そういうところがダメなんだよ！……ダメらしいです。

（10）『ラブ&ポップ』……『エヴァンゲリオン』でお馴染みの庵野監督の実写映画。原作は村上龍の小説。ガイナックスが脱税だってねぇ……。

（11）アイドルの入り口も『エヴァ』……エヴァ好きなら絶対に見に行くだろうというオタクへの偏見です。

（12）酒井若菜……つぶやきシローと同じ高校出身のFカップ巨乳アイドル。

（13）コミケ……東京ビックサイトで行われる同人誌即売会。『バーチャロン』のエッチな同人誌から「ゲーム批評」の悪口本まで何でも売っている。

（14）『花火』……魔法株式会社（なんつー社名だ）から発売された花火開発ゲーム。ゲーム批評23号で小野塚氏は絶賛している。

（15）お前は小学生か？……子供の頃はよく『ストII』で春麗を使っていた人を「女キャラなんか使うのよ！　このスケベ！」とバカにしたものです。

（16）『マドゥーラの翼』……サンソフトが送るアクションRPG。ドット絵だとこんなにヘボいけど、パッケージはこんなにエッチだ。いいよね、今にも魔物に襲われそうな水着鎧って。

ギャルゲーの情報を追い続ける意義があるのです。気に入ったキャラを見るたびに「あぁ、早くこのキャラのエッチな同人誌が読みてぇなぁ〜」と夢と股間を膨らませているのです。

小：ホントにクズだな。お前みたいなのが一瞬でも「ゲーム批評」に携わっていたのかと思うとゾッとするよ。

岡：そうですか？　僕的には「ゲーム批評」に新しい風を吹き込んだつもりなのですが。

小：（無視）そうそう、『トゥルーラブストーリー』で見つけた面白い遊び方なんだけど、ギャルゲーの主人公のテキストが流れると同時に、自分も口をパクパクと合わせてみたんだ。キミたちはそんなプレイはしないの？

岡：そんなことしませんよ。気持ち悪いな。

小：……。で、これがやってみたら凄いのなんのって。いやな言い方だけど、女の子のセリフと自分のセリフが絶妙にシンクロして、思わずこの世界に入り込むほど気持ちよかったんだ。

岡：大丈夫ですか？　頭わいていません？

小：わいてねーよ！

岡：小野塚さんは他にハマったギャルゲーはないのですか？

小：ハドソンの『ゲッターラブ!!』。ボードゲーム形式の恋愛ゲームなんだけどね。システムが非常に面白いし、セリフもリアルだし……。

岡：いますよね、そうやってギャルゲーにハマった理由をすぐにシステムがいいから、シナリオがいいから、あくまでもキャラの絵柄や魅力にハマったんじゃないと言い張るトンガリライターが。そういうアンチベタベタ恋愛ゲーム主義を語って、僕たちオタクと差別化しようとしているんですよね。そのトンガった感性と乳首をひねり潰してやりたいですよ。

小：それでね（全然聞いてない）、このゲームを作った人ってやっぱり女性なんだよね。

岡：小野塚さんが絶賛している『花火』（14）も確か女性が作ったのですよね。アンタは女性が作ったものならなんでもいいんですか？　エッチな人だな。

小：違うよ！　俺はちゃんとプレイして実際に面白いと思ったんだよ！　それになんだよエッチな人って。お前は小学生か？（15）

★オタク絵のゲーム侵略への畏怖

小：今のゲームって、オタク絵が占める割合がかなり上がっているでしょ？　例えばこのゲーム雑誌を見ても、目のやり場に困るくらいほとんどがオタク絵ばかりじゃないか。オタク絵を前面に押し出すと、ゲームのクオリティーが下がってしまうと思うのだが。今のアニメがつまらなくなったのは、駄目な媚び媚びオタク絵が氾濫したからでしょ？

岡：アニメがオタク絵によってつまらなくなったのかどうかは知らないけど、ゲームなら大丈夫でしょ。今でもちゃんと『I－Q』や『ビートマニア』などのオタク絵とは無縁なヒットゲームがコンスタントに生まれているわけだし、オタクだってそれらのゲームをプレイしているでしょ。オタクはギャルゲー以外のゲームをやらないというわけでもないんですよ。

小：オタクがギャルゲー以外のゲームをやるのがいけないのかなぁ。個人的には、バリバリのオタクっぽいギャルゲーの中でより、作りが普通のゲームにオタク絵を使われる方が凄くイヤなんだけど。

岡：なぜですか。

小：オタク絵が前面に出されることによって、ゲームの世界観やリアリティーが壊されていくんだよね。ほら、このゲーム（とあるRPGのゲームを指す）にしても、気持ち悪いほど美女と美男ばっかりじゃん。こんな小綺麗な顔立ちをしたヤツらが血なまぐさい戦場に行って人を殺すわけないじゃん。絶対おかしいよ。こんなのゲームの世界だけだよ。

岡：プレイヤーはいちいちそこまで気にしていないって。ゲームは実写と違って、いくらでもキャラを作れるわけだから、どうせ作るなら美男美女の方がいいでしょ。

小：んな馬鹿な！　もっとキャラが背負っているものを感じさせるような……。

岡：『テトリス』をプレイするのに、どうして空からブロックが降ってくるか考えていないでしょ。

小：パズルゲームとRPGを一緒にするなって。

岡：RPGも一緒だって。経験値を稼いで、キャラを強く育てて、物語を進めていけばいいだけでしょ。キャラなんてしょせん手駒と考えれば、オタク絵でもオタク絵じゃなくてもどっちでもいいじゃないか。

小：よくないよ。キャラがこんなんばっかで成立するストーリーなんかたかが知れてるじゃねえか。どーしてオタク絵にする必要の無いゲームまでオタク絵にするの？

岡：一般プレイヤーが、オタク絵を認知してきたというか、オタク絵をチョイスした結果なのでは？

小：単なる制作者の趣味なんじゃねーの？　どっちにしろ、オタク絵がゲームを侵略し始めたのは間違いないんだ。秋葉原を見てみろ。あれ、ヤバイだろ？　路上に平気でエロゲーの看板がおっ立ててあるし、右を見ても左を見てもオタク絵のポスターが貼ってある。あれを見た一般人は絶対にひくだろ。秋葉原はオタクだけの街じゃないんだぜ？

岡：僕だってオタク絵が世間に認知されて広まっていくのが好ましいとは思っていませんよ。家族でテレビを見ている時にエッチなシーンが出てくるより、『サクラ大戦』のCMが流れた時の方がよっぽど気まずいですしね。それと、最近はオタク絵のありがたみが薄くなってきました。昔、『ワルキューレの冒険』や『マドゥーラの翼』（16）ってゲームがありましたよね。当時としてはめずらしく女性キャラが主人公のアクションゲームだったんですけど、プレイしていてもの凄く興奮するのですよ。ファミコンという低スペックなマシーンで表現されたちゃちなドットのオタク絵なのですが、そのドットの合間を深読みしたり、パッケージに描かれた数少ないオタク絵で想像力を補うわけですよ。敵に囲まれてやられちゃったりすると、もうたまらないですね。それが今は格闘ゲームにしろRPGにしろオタク絵でデザインされたものばっかりでしょ。それはそれでいいんですけど、やっぱり昔の方がありがたみがあるぶん、くるものがあるでしょ？

小：おまえって汚いことを大声で言っちゃ喜んでいる肛門期のガキみたいだな。

オタク論争

★ここがヘンだよ日本のファンタジー

小：オタクのファンタジー観ってヘンだよね。

岡：あぁ、剣と魔法とエルフと勇者のほえほえファンタジーですか？

小：みんな『ロードス島戦記』（17）からきているわけでしょ？　俺はそこら辺の影響を受けたRPGは絶対にプレイできない。『ウィザードリィ』でRPGにハマった（18）俺からするとプレイしててツライのよ。みんなファンタジーってものがわかっていない！

岡：そんなことないでしょ。オタクってけっこうこの手の本を読み漁って、自分にとってベストのファンタジー観をチョイスしているんじゃないのかなー。

小：それが、百歳を超えるハイエルフがちょっと優しくされると顔をポッと赤らめて、可愛いところを見せちゃうファンタジー観なのか？

岡：まぁそうなんでしょ。

小：『エバークエスト』（19）やっていてさー、みんなハイエルフとかオタク系のキャラを使いたがるんだよね。しかも性別は女性を選ぶんだよね。ゲーム中で東の大陸に行くとさー、日本人のメスエルフ使いがわんさかいて気持ちわるいっつーか、吐き気を催してくる。湿った土地で大きな石コロをどけたら、ミミズやだんご虫がウヨウヨと蠢いているあれに近いね。

岡：なんて失礼な。そういう小野塚さんはどんなキャラを使っているのですか？

小：俺はオーガ（20）。

岡：何もこんな醜いキャラを選ばなくてもいいじゃないですか。おかしいですよ。

小：わざわざ美形キャラ、しかも女性キャラばかり選択するオタクの方がよっぽどおかしい。

岡：これってRPGなんでしょ？　ゲームの中のキャラクターになりきって遊ぶわけでしょ？　だったら架空の世界の中だけでもカッコイイキャラクターを選んだっていいじゃないか。それなのに、わざわざ醜いキャラを選ぶ小野塚さんはヘンですよ。マゾですか？　あ、小野塚さんって格闘ゲームであえて色物キャラを選ぶタイプでしょ？

小：うーん。そうかなぁ。『ストII』だとブランカやザンギエフを選んでいるし。

岡：ほら、やっぱりそうだ。「こういう醜いキャラを選んでいるけど、その実、プレイしている俺は結構イケているカッコイイヤツなんだぞ〜。こんな小綺麗なメスキャラを使っているお前は、俺よりよっぽどダメでイケてないヤツだろ？　まぁせいぜいモニターの中だけでも俺に勝って喜んでいな。グへへへ」。と考えながらプレイしている小野塚さんが見えてきますよ。

小：酷い被害妄想だな。醜いモンスターの方がカッコイイんだよ。『SPAWN』だって醜いゾンビだろ？

岡：アナタは心が醜い。

小：テメえ！

岡：そう言えば小野塚さんのパソコンの壁紙って、アメコミ調のマッチョな女性の絵ですよね。あれも嫌味に見えるんですよ。「同じ女性のイラストでも、俺はお前らみたいにマルチ萌え萌え〜（21）なオタク絵とは違う、ファンクでトンガってコジャレたイラストを壁紙にしているぞ〜」みたいな。

小：ファンキーだろ、それを言うなら。あれは『デンジャーガール』っつって……。

岡：この間、好きなアニメのキャラを聞いたら『三つ目が通る』の和登さんだとか平気で言っちゃうし。「手塚キャラだから萌えても恥ずかしくないからOK〜！」ってか？　せめてメルモちゃん（22）くらい言えっつーの！

小：……。

岡：そもそも小野塚さんてMAC使いだし。

小：うるせーよ。

岡：芸大出身だし。

小：関係ねーだろ。

岡：どうも小野塚さんって、マイナー路線につっ走るのがカッコイイと勘違いしている若者に見えてダメですね。

小：ちっ、マセたこと言ってんじゃねーよ！

岡：この論争、僕の勝ちでいいですか？

小：勝ち負けとかあるのかよ？　そんなに勝ちたければお前の勝ちでいいよ（23）。

岡：馬鹿にしないで下さい。

小：まぁオタク絵云々も全て価値観の違いと言っちゃえばそれまでなんだけどね。どっちにしろ、やっぱりオタク絵の行き過ぎはよくないってことだよ。キミもオタク絵が広まりすぎるのはよくないんだろ？

岡：クソ。上手くまとめやがって。

（17）『ロードス島戦記』……漫画家時代の斎藤編集長が、ロードス島のマンガ化に参加していたことは内緒だぞ！

（18）『ウィザードリィ』でRPGにハマった……そんなにえばることなのだろうか？　そうそう、『ウィザードリィ』好きって胡散臭い人が多いよね。

（19）『エバークエスト』……本誌96ページ参照。この間、『エヴァークエスト』と間違えて表記したら「岡田君らしいねぇ〜」と馬鹿にされた。チキショウ！

（20）俺はオーガ……これが小野塚氏が使っているキャラだ。

（21）マルチ萌え萌え〜……「マルチ」とはゲーム『To Heart』に登場するドジで健気で高校生のメイドロボのこと。マルチを見ると、最近のオタクゲーマーの価値観の多様化がうかがえる。ていうか欲張りすぎ。「萌え萌え〜」とは、キャラにのめり込むこと。「現代用語の基礎知識」にそう書いてありました（嘘）。

（22）メルモちゃん……『ふしぎなメルモちゃん』（作・手塚治虫）の主人公。朝っぱら少女がパンツ見せまくるかなりエグいアニメ。

（23）お前の勝ちでいいよ。……大人の対応です。

プレゼント

この非生産的なオタク論争を読んで、キミたち読者はどう思ったであろうか？　小野塚氏と岡田氏のどちらが「勝った」かハガキに書いて送ろう！　「両方ともダメだったよ」ってな意見でもOKだ。抽選で5名の方にちょっとエッチな小説『デビッターズ　返して☆勇者さま！』をプレゼント。

『デビッターズ　返して☆勇者さま！』
作・桑島ユウキ　イラスト・鷹那優輝
新書サイズ　870円
マイクロデザインより好評発売中！

ある日、アックマ星を支配していた大魔王サタンキングが、16歳の若者「ゆうしゃ」によって打ち倒された。再び戻ってきた平和に喜ぶ人々。だが、彼の息子であるサタンは生きていた。アックマ歴1986年。2歳の誕生日を迎えたサタンは、父の仇「ゆうしゃ」を倒すため、長い旅に出る……

『まおうさたんのえにっき』は第2回アスキー・エンターテインメント・ソフトウェア・コンテスト入選作。これはアスキーの『ツクール』シリーズによって作られた作品のコンテストで、本作は3.700件あまりの応募作の中から、最優秀賞三作品のうちのひとつとして選ばれた。この『まおうさたんのえにっき』で目をひくのは、なんといっても「キル」というシステムである。これは街の中にいるNPCを、一瞬で消し去ることができるコマンドだ。NPCと会話したあと、「キルしますか？」と訊かれるので「はい」を選ぶと、「うぎゃあ！」「ぐあっ」といった悲鳴とともに相手を消滅させることができる。

これを作ったのは北神戸中学に通う15歳、二星護君。当時、小学六年生だったということもあって、この受賞は注目を集め、朝日新聞などにも大きく取り上げられた。曰く「勇者を主人公に据える『ゲームの文法』を体得した上で、それを解体する視点を打ち出した」、「善悪の絶対的な基準が揺れ動いてきたポストモダン的な文化状況がここまで及んでいる」等々。また、さる有名クリエイターはこれを「我々プロではできない発想」と評した。

二星 護くん

「だって普通じゃつまらないでしょ」

二星 護　にぼし・まもる
1984年、大阪府生まれ。兵庫県神戸市在住。はじめてテレビゲームに触ったのは幼稚園に入る前。ファミリーコンピュータの『ドラクエ』だった。趣味はバスケットボールとパソコン。最近はホームページ作りにも凝っている。URLは、http://www2u.biglobe.ne.jp/~nibo-c/index.htm

だが、こうした善悪の立場を逆転させたゲームというのは、これまでにもたくさん出ている。ただ、それが小学生から自然発生的に出てきたところは確かに興味深い。実際遊んでみると、かなりキツい表現も見受けられる。悪夢にうなされる人や赤ん坊、果てはゲーム内に登場する二星君本人も「キル」することができるのだ。ここにあるのは「ポストモダン」でも「解体」でもなく、もっとレアな感情、日常に抑圧された子供の苛立ちなのではないかと感じ、僕は彼に取材を申し込んだ。子供の苛立ちがゲームを通して顕わになっているなんて、なんだか嬉しいではないか。

二星君が住む神戸市北区は、盆地の中にある典型的な新興住宅地。その日はどんよりとした曇り。「それらしくなってきた」と内心ほくそえむ僕の前に現れた二星くんは、ところが実にさわやかな男の子であった。

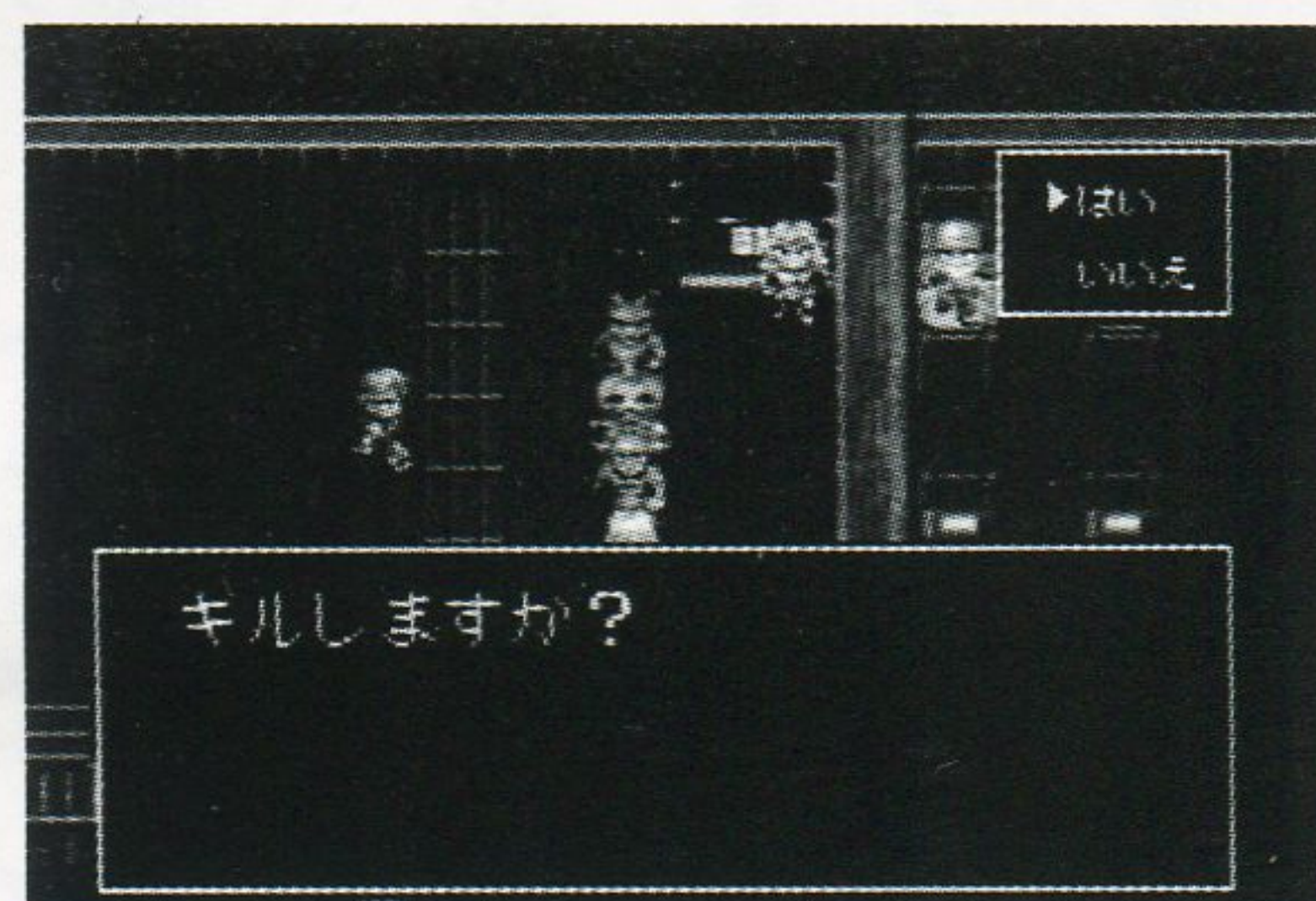
「ああ、『キル』ですか。あれはただのギャグです。友達にやらせたらウケてました。とくに僕が『キル』されるところとか」。

そう言って、へへ、と笑う。僕のこめかみから冷や汗が垂れた。そう言えば……寝言でサタンの悪口を言ってる奴を「キル」したり、港に突入して船をハイジャックしたり、敵に「ヤンキー」とか「老人」がいたり、そんないかにも小学生的なギャグやノリも、確かにあのゲームの中にはあった。

「最近、プログラムの勉強をしてるんです」。

そう言って見せてくれたのは、家で飼っているかわいいムク毛の犬をモチーフにしたモグラ叩きゲーム。趣味はバスケットボールだという。東京から兵庫まで来てしまった手前、でも、なんで悪魔をわざわざ主人公にしたわけ？、と必死で食い下がると、だって普通じゃつまらないでしょ、との答え。僕の頭の中で、「ポストモダン」やら「解体」やら「レアな感情」やら「タナトス」やら、もったいぶった単語がすべて崩れ去っていった。

「いま『まおうさたんのえにっき』の続編をパソコンで作ってるところです。周りのひとを楽しませるのが楽しくて」

抑圧されてるのは、案外僕の方だったのかも知れない。

『まおうさたんのえにっき』より、「サタン」が村人を『キル』する瞬間。

ゲームとわたくし

雑誌の誌面をかざっています。確かに彼らの話
だって個性的で面白いひとたちはたくさんいる
レイヤー列伝「ゲームとわたくし」。

例のジャンボ機乗っ取り事件の際、彼の店「インターセプト」にはマスコミからの取材が殺到した。「インターセプト」は東京・秋葉原にあるフライト・シミュレーターの専門店。確かに、そんなマニアックな店はざらにはない。犯人がフライト・シミュレーター・マニアだったということで、一般マスコミに注目されてしまったのも無理はないだろう。

「だけど、どこもただの興味本位でやってきましてね」と彼は言う。「中には、『実際に宙返りしたりレインボーブリッジがくぐれるのか、やって見せてくれ』なんて言ってきたところもある。ひどいもんでしたよ」。

橋本洋一さん、47歳。彼が初めてフライト・シミュレーター（以下FS）に触れたのは7年前。当時、仕事でアメリカに駐在していたとき、ふとした折に名作FS『ファルコン3』に出会った。FSには大きくわけてふたつの流れがある。操作が簡単で気安く遊べるシューティング系と、実機をどこまで忠実に再現できているかで価値が決まるハードコア系だ。『ファルコン3』は後者だった。

ハードコアFSは挙動も操作方法も実機同然。当然遊ぶのも難しい。ブ厚いマニュアルや攻略本を読みこなし、ときにはゲームとは直接関係のない書籍なども買ってきて、航空力学、飛行機の動き、武器の使用法、航空電子機器の使い方……さまざまなことを勉強しなくては遊べない。だが、そうして得た知識で複雑極まりない操縦を行い、華麗に宙を舞うこと、そして機体ごとの特徴、例えば脚部の開閉の微妙な遅延などといった、素人目にはわからないような挙動などが忠実に再現されているのに気づくことに、なんとも言えない喜びがあるという。因果な世界だ。しかし、その泥沼のような深さに橋本氏は呑み込まれていった。

「子供時代って飛行機のパイロットや電車の車掌さんにはみんな憧れるものでしょう。電車の先頭でガラス越しに車掌室を覗きこんだ経験がない男の子っていないと思うんです。その辺の感覚を突かれたんですね。それにFSをやっていると自分だけの空間に浸りきることができる。『これぞ俺の大空だ』という気分になれる。それがたまらないんです」。

かくして、遠きアメリカの地で橋本氏は、日本での「FS専門店」の開店を思い立ったのであった。当然今よりFSがもっともっとマイナーだった時代だ。危険な賭けである。大いに悩んだ。FSの面白さをみんなに知らしめたい。しかし、40を過ぎて始めるのが「フライト・シミュレーター専門店」とはこれいかに。さっぱり客が来なかったらどうするんだ。本当にここで会社を辞めるべきなのか……。だがそんなときダンス番組『SOULTRAIN』で人々が能天気に踊りまくっているのを見て、プツリと弾けた。

「『ま、いっか』って思っちゃったんです。『人生楽しまなきゃ』ってね」。

かくして無謀にも「インターセプト」は開店した。当初はまったく客がこない日も少なくなかった。しかし、その存在はやがてコアな航空ファンに知られていくことになった。日本にも同志はたくさんいたのだ。店に来て、その飛行機一色の雰囲気に酔い、帰れなくなっているお客さんたちを見て、橋本さんは胸が熱くなったという。

「まぁ、あの事件でFSのイメージが悪くなってしまったのは事実だと思います。はやくFSも一般的な趣味として認められるようになってほしいですね」。

そう語る橋本さん。ちなみに彼は先日セスナに乗り、初めて実際に飛行機を操縦したそうだ。その感想は曰く、「意外と簡単に飛んじゃった（笑）」。

フライトシミュレーション専門店「インターセプト」
〒101-0021　東京都千代田区外神田1-11-2　北林ビル5F　TEL 03-5296-4656　（http://intercept.co.jp）

橋本洋一さん
「モニターの中が俺の大空だ」

ゲー…
わ…

小野塚謙太＝文
桜乃アキコ＝写真

橋本洋一　はしもと・よういち
1951年、東京都生まれ。ある商社の現地法人社員としてアメリカに駐在していた8年の間に、FSに開眼。帰国後、仲間と「インターセプト」を開店。妻とふたりの子を持ちながら、大空とコンピュータに思いを馳せる偉大なる父っちゃん坊や。熱烈なソウルミュージック・ファンでもあり、60年代、学生の頃には夜な夜なディスコで踊りあかしていたとか。

いま、数多くのゲームクリエイターたちがゲーム
は個性的で面白い。ですが、ゲームの受け手側に
のです。というわけで、お送りします、ゲームプ

勝てない。本当に勝てない。とりあえずゲーム批評編集部でいちばん落ちモノ対戦に強いはずの自分が、勝てないのである。二連鎖、三連鎖、四連鎖……五連鎖。「ぷよ」たちが怒涛のように降り注いでくる。また負けた。

てしさんが笑いながら言う。「また勝っちゃった」。こっ、このババア……！　コントローラーを握る手に力がこもる。

永瀬てしさん、72歳。静岡県在住。コンパイル主催の96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門での優勝者だ。

ゲーム歴は10年前にさかのぼる。小学生の孫たちの遊んでいるファミコンに興味をひかれ、『子猫物語』に触ってみた。そして夢中になった。『バナナ』、『ロードランナー』、『サンリオカーニバル』……　触るものはすべてクリアした。いったん始めたら最後までやり遂げなければ気がすまない性格なのだという。時にはゲームと格闘して、半日モニターをにらんでいることもあった。「もうクリアするまでは必死ですよ。最近はそんな無茶はしなくなりましたけれど」。

『ぷよぷよ』を始めたのは、孫たちに勧められてからだった。はじめはゲームのめまぐるしさについていけなかった。孫たちと対戦しても、勝つことができない。普通の老人だったら、「あ〜ヤダねぇ、チカチカして。こんなことやってると目に毒だよ」かなんか言いながら、奥の間にひっこんで茶を啜るか、縁側に出てネコでもかまいだすところだ。だが彼女は違った。俄然やる気を出してしまったのである。孫たちが学校に行っている間の猛特訓が始まった。

驚いたのは孫たちだった。自分のおばあちゃんの『ぷよぷよ』の腕が、なぜか日々メキメキ上達していくのだ。彼らに勧められて、てしさんは『ぷよぷよ』の静岡大会に出場した。参加者5、6人というシルバー部門を危なげなく通過。全国の精鋭老人68名が集結した全国大会でも、あれよあれよという間に優勝、マスターの称号を勝ち取ってしまった。

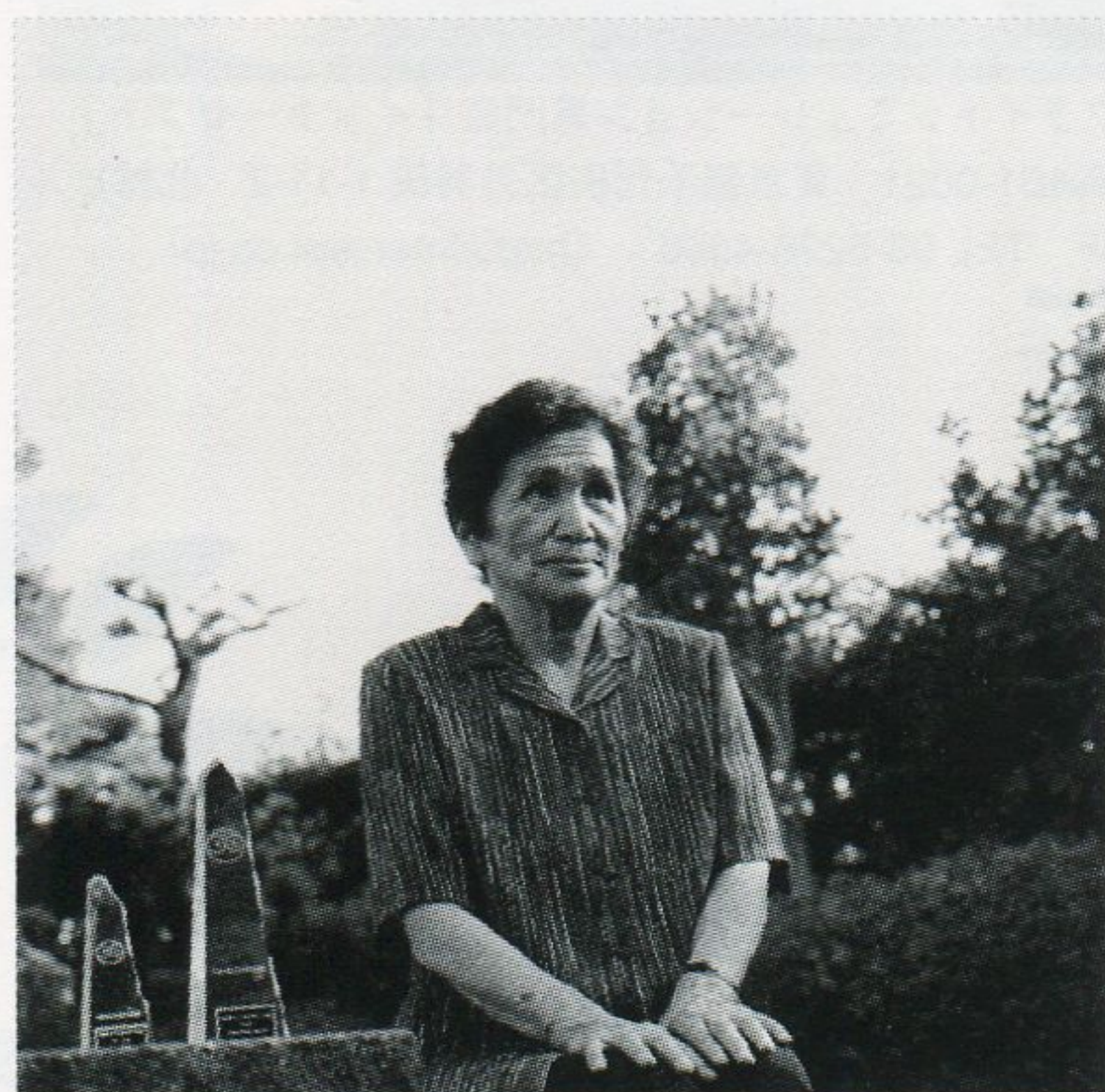
「べつに勝とうなんて意識はなかったんですけど、つい夢中になっちゃって」。

恥ずかしそうに笑うてしさんであった。

おそらく、彼女にはゲーマーとしての才能があるのだろう。翌年はマスターとしてのプレッシャーから優勝こそ逃したものの、3位。ナイトの称号を手にしている。また、この歳にして免許を取ったり、趣味で始めたグランドゴルフの地元の大会で、わずか1年目にして優勝した。てしさんの勝負勘は、もしかしたら職業によって培われたものなのかもしれない。彼女は55歳で定年を迎えるまで、看護婦と助産婦をしてきた。どちらもともに、本番での落ち着き、機転、決断力が必要とされる。看護婦として従軍したこともあるし、何百人という赤ん坊をとりあげてきた助産の仕事などはとくに、毎回毎回が命とのやりとりだ。それに比べたらゲームなど、どうというほどのこともないのであろう。実際『ぷよぷよ』で対戦させていただいてわかったのだが、どんなに追い込まれても淡々とプレイし、最後には逆転する。自分などは結局、、30回やっても2回しか勝てなかった。　.

最近は孫たちも成長し、いっしょにゲームで遊べる機会も少なくなった。遊び相手が欲しくて友達を誘ってみることもあるが、みんな「あんなの肩こりゃ目に悪い」と言って遊んでくれないという。

「本当は孫たちと遊びたくて、がんばってついていっただけなんですよ」。

恥ずかしそうに笑うてしさんであった。

ふたつのトロフィーと。淡々と連鎖をくりだしてくる様は、仏の顔をした鬼でした。

永瀬てしさん

「また勝っちゃった」

永瀬てし　ながせ・てし
1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

ゲームとわたくし

さく：がっぷ獅子丸
まんが：さいとーあゆみ

帰ってきた
がっぷちゃんと獅子丸先生の

ゲーム業界明日はしらない。

特別編

「教えて悪いひと」

**日本一のスノッブ小学生・がっぷちゃんと
ゲーム業界の巌窟王・獅子丸先生が送る
ダメダメ業界まんが決定版!!**

ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

今日はゲーム業界の悪いやつらの話を聞きに、先生に会いにきたがっぷちゃんですが？

9月のある日 某所ー。

獅子丸センセー!!!

がっぷちゃん
将来ゲーム業界を目指し、今からMODチップに改造コードと予習勉強に余念のない元気でスノッブな小学生

勉強

本誌ホサれて（注1） すっかりごぶさただね～。

じゃっ今日は、ヒサビサの登場だし ゲーム業界の悪いヒトについてイロイロ聞いちゃおっかな～。

ウキ ウキ

勉強

ネ♡

ん？

どよ～ん

ゴゴ

カチャカチャ

アレ？

セ、先生？ ゲーム業界の 教えて… 悪いヒ…

ちぇえすとぉおおおお!!

獅子丸先生
このハードの端境期でリリースが混乱しまくってかな～りテンパってるゲーム業界人

（©根原一騎）

（注1）このマンガ、もともとは本誌・隔月刊『ゲーム批評』に連載されていたもの。スタッフ入れ替えと共に消える。真相はナゾ

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

だ・か・ら
連絡ゼロで勝手に
予告入れちゃダメって
何回も何回も
何回も何回も
言ったでしょー!!

ナンの相談
もナシで、
勝手に
適当な
タイトル
考えやがって
大体ナン
ナンダ!?
ワルイヒト
って!!

どーして いつも
ザル進行(注2)で、
このクソ忙しい時期に
突然鬼のよーな
スケジュールで仕事を振って
くんだぁあああー!!

ドドドドドド

ボ、ボクの
せいじゃないヨ、
アノ女だよ。
アノ女(注3)

10分後

ーと、
いうワケで
落ち着いた?

はっはっはっ
まーねー。

先生
何だか最近
忙がしそうだぬ。

もう、
ビンボー暇なし
ヨ。

つーか先生、
恐怖の大王より8日の
納期の方が千倍恐ろし
かったね。

はっはっはっはっ

心が病んでるの?

いや〜
がっぷちゃん

ふーん、何だか
世知辛いね。
世間じゃPS2の
話題で持ちきり
だから、もっと景気
いいのかと思ってた。

(注2) いつも新刊予告から1〜2ケ月遅れて本が出るコトでもおなじみ (注3) 本当にスミマセンねえ

第3特

なん

人間の

を通して

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2〜甦る伝説〜』('86年・コナミ)パッケージ・イラストより。

まー、PSはドコもやりたいだろうけど、

はっはっはっ

そのお陰でまだ陰もカタチもないハードに振り回されちゃって、他のハードが萎む萎む。

それってDCのコト?

はっはっはっいやいや全体的にね。

PSもいよいよ月に百タイトル超すよーになっちゃって

まー、全体的に言えば、ソフトの大半は売れてないからねー。

?

お店の方もリピート重視ちゅーか在庫残すくらいなら機会損失した方がマシってんで、

初回の本数は抑えめになっちゃうのよね~~。

ふーん大変だね。

だから業界的にはかな~り薄くて。

アタマくんね。

はっはっはっ

まだまだ潰れそうな会社がいっぱいあるゾォ。

え♡

ナニ、ナニ!?

教えて教えてー!!

バタ

バタ

うーんそうだなぁ先生達の間で業界ヤバ組会社と呼んでいるトコはね~

はっはっはっがっぷちゃんは無邪気だな

さ、看
もに、
要とさ
るし、
助産の
やりと
うとい
『ぷよ
たのだ
イし、
30回

ゲーム
手が欲
みん
って遊

ばって

た。

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

第3特

なん

人間の

を通して

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

まー ドコも キツい からね〜

実際DCぐらいだと、だいたい 実質目標の1/3 くらいの本数が 妥当だって 言われてるし、

SSの時 10万本狙えるようなソフトは、今DCだと 受注3〜4万本って トコ、って感じだね。

DCのあまりのしょっぱさに 5千の特約店が 補償金返せって 騒いだって話も あったとかって 噂だぞ〜。

はっはっはっは

トホホって 感じだね

勉強

ふーん。

勉強

そういや 1999キャンペーンって どお？

全て1999で

勉強

ありゃ実際 お店は キッツい ぞォ〜〜〜。

わっ

どおいう 意味!?

ありゃね、お店にある 対象商品と 同じものを キャンペーン前に あった在庫と 同じ数だけ イッコ一円で 出荷すんの。

ドキドキ

それって単に 不良在庫が 倍になっちゃう だけ？

な〜んだ

ボツ

勉強

ヘアアア!!(注4)

わっ

勉強

(注4)ウルトラ語

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

だ、か、ら
そーいうコト
サクッといっちゃ
駄目じゃーん!!

あ～
びっくりした。

トントン

ん、でもさ
PCでもまだまだ
美少女モノが
出るんでしょ?

先生?

勉強

そーね
「○ヘ」の一万八千本
やら ○I日の
「エロ逆戻り」やら

今や
ギャルゲー業界は
極寒状態だけど、

PCの
アC解禁も
あって

この年末には
未だ発表されてない
PCギャルゲーが
タクサンあるみたいだぞォ

でも先生、最近、
美少女嗜好の強い
大きなお友達
には世知辛い法案
が出来なかったっけ?

あ～し。

学生モノは
ダメって、アレね。

先生の友達に
このご時勢でも
超挑戦的嗜好の
作品をリリースして
いる美少女マニアが多々
いるけど、

これからさらに
エロ描写には
厳しくなるんじゃ
ない?

へぇ

じゃ世間はコレから
オフィスエロモノ
とかが主流に
なるのかな?

イヤイヤ
課長さ～ん

さてね。

ところで
先生、

ゲーム会社
にも
セクハラ
ってあるの?

勉強

第3特

なん

人間の

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2〜甦る伝説〜』('86年・コナミ)パッケージ・イラストより。

…？
先生？

ポン
ポン

はっはっはっ
小学生の分際で
心はすっかり
ダメ社会人だね、
がっぷちゃん。

まあ、
そんなの
訴えられないだけで、
日本の会社の九九、九九%はある
と言い切りたいネ、
先生は!!

キラーン

えっ
やっぱり!?

日本のゲーム会社は法律にはザルザルだからね。

関係ないけど
今でもGBなんかだと、平気でハ○ソンのサウンドツールを**無断改造**して、
使ってるメーカーもあるし、

あっ

だから
ジャ○○は
音ゲーパクッて
コ○ミに
訴えららら
……

……。

…で
先生ントコは
ドウダッたの？

最近
暴力的だネ
先生…

ボタ
ボタ

はっはっはっはっ

ん〜〜、まぁ
フツーの会社では
良くあるような
卑猥なセリフを吐く
くらいは先生も
日常茶飯事
ですけど、
開発部なんかだと、ホラ
大きなお友達が
多いだけにね〜〜。

イロイロね

1927 年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96 年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3 位。55 歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として 8 年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

たとえば先生の知ってるトコではね～
某社部長様なんだけど仕事をしている女の子の後ろから匍匐前進していってね
…で？
いきなり
足首をナメる。
クワァPアァP（嫌）
さらにマウスを持った手の甲をナメるとか
ひぇぇぇぇぇぇぇ（恐怖）
もっと嫌な話になると、
会社の女の子がねなんか女性専用トイレの便座のフタ（座るトコ）が開いてたってんで、
どーも男が使ってるって苦情があったんだけど
その中で、その部署の容疑者がだいたい絞られてきたワケ。
でもそれがね
調べていくとどーも排泄が目的ではなかった様なんだな…コレが！
……
と、いいますと…？

第3特
なん
人間の
を通して、
猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

どーも彼は、伝説の
おしっこガブガブ人
だったようで……
プカー
セッ先生!!
小学生の僕には、その手の大人の事情はキツすぎるよーー!!
ん〜〜〜?

それから、しばらく、そのフロアの女性専用のトイレのドアの前にわざわざ「ここは女性専用です。男性は使わないで下さい」って貼り紙してあったな〜〜〜。
……、獅子丸先生の会社ってイイ年した大人がいないんでしょ?

ま〜、そういうのも儲かってりゃあんまりギスギスにならないんだろうけど
今ントコどこのメーカーもジッと、
ゲームの神様が降りてくるのを待ってるんだよね〜〜。
て、ゆーかドジョウが住めるよーな柳じゃなくて?

……。
そういや神様っていえばね、がっぷちゃん。
?
むかーし、先生のいたメーカーの話なんだけど、

で、看
もに、
要とさ
るし、
助産の
やりと
うとい
『ぷよ
たのだ
イし、
30回
ゲーム
手が欲
みん
って遊
ばって
に。

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

そこの会社の社長がね、
自分トコのゲームの発売日にはヒット祈願で社長室の神棚に、
製品華でなにやら、
ガンダーラ ガンダーラ お祈りするようなんだったのね。
が…ガンダーラ？
…

そんな社長様がね、ある時〇〇〇の〇田部長の紹介で
とある自己啓発セミナーに通い出したのね。
そんで、しばらく会社に現れないとかあったんだけど、
その後のある日その社長様と喫茶店に入ったんだけど…

その喫茶店でお冷が出された時にね……
そのお水をね…
ソッと手で暖めるのヨ…。
ソ…
『…今になって思えば、アソコも冷蔵庫置いてなかったからなぁ…』って、
ア…アソコってドコ!? アソコって!!
ひ～～

んで、しばらくして、良くある話なんだけど、幹部から順番にそこのセミナーに社員を出したの、
それが3日間くらいなんだけど なんかみんな別人になって帰ってくんのね。

第3特

なん

人間の

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2〜甦る伝説〜』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

先生の直属の上司もだんだん自分の番になってきてさ、『俺はあんな○○のセミナーなんかイカねーヨ』って言ってたんだけど、

断ったら会社の席が無くなるって社長に言われて結局行っちゃったのね

んで？

見事に洗脳されて帰って来ました。

それからその上司とソリが合わなくなってコトあるごとに『それは獅子丸君キミ、セミナーに行ってないからだよ』って言われる始末。

げげっ

せ、せ、先生は大丈夫だったの？

ん？

んで、ついに先生にも順番来ちゃったんだよね～～。

ひぃぃぃ!!

場所は、○○区の会場だったんだけどセミナーなんて今まで体験したコトなかったけど、何かオカシイのヨ…。

ど、どんな…!?

ドキドキ

セミナーの受講中は一言も自分から喋っちゃいけないって言われてさ、

んで飲み喰いも全部出されたモノ以外口に入れちゃダメ。

のど乾いたっつったらなんか得体の知れない液体の入ったペットボトル出されるし、

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

ピュ～ピュ～……(口笛)。

そ、それでどうなったの!?

ドキドキ

先生、その日の昼には便所から逃げ出しちゃった。

なーんだ どうせなら受けてくりゃ良かったのに、どーせタダでしょう?

はっはっはっはっ その一回目はタダだけど、第2段階は自腹で

六十万円

はっはっはっ

6…!みんな払うの!?

いや～セミナー直後の感動が忘れられないって同僚からウチに電話が入ってさ～

『は?第2段階ですか!?モチロン受けます!!』って。

モチロンつけちゃったの!?

んで、2週間とか2ケ月とか、みんなホイホイその次のセミナーに行っちゃって、

その場所聞いたら、さすがにもう会社にいられないな～ってね。

え?その場所って?

かみく いしきむ ……

んじゃみんなァ

まったね～～!!

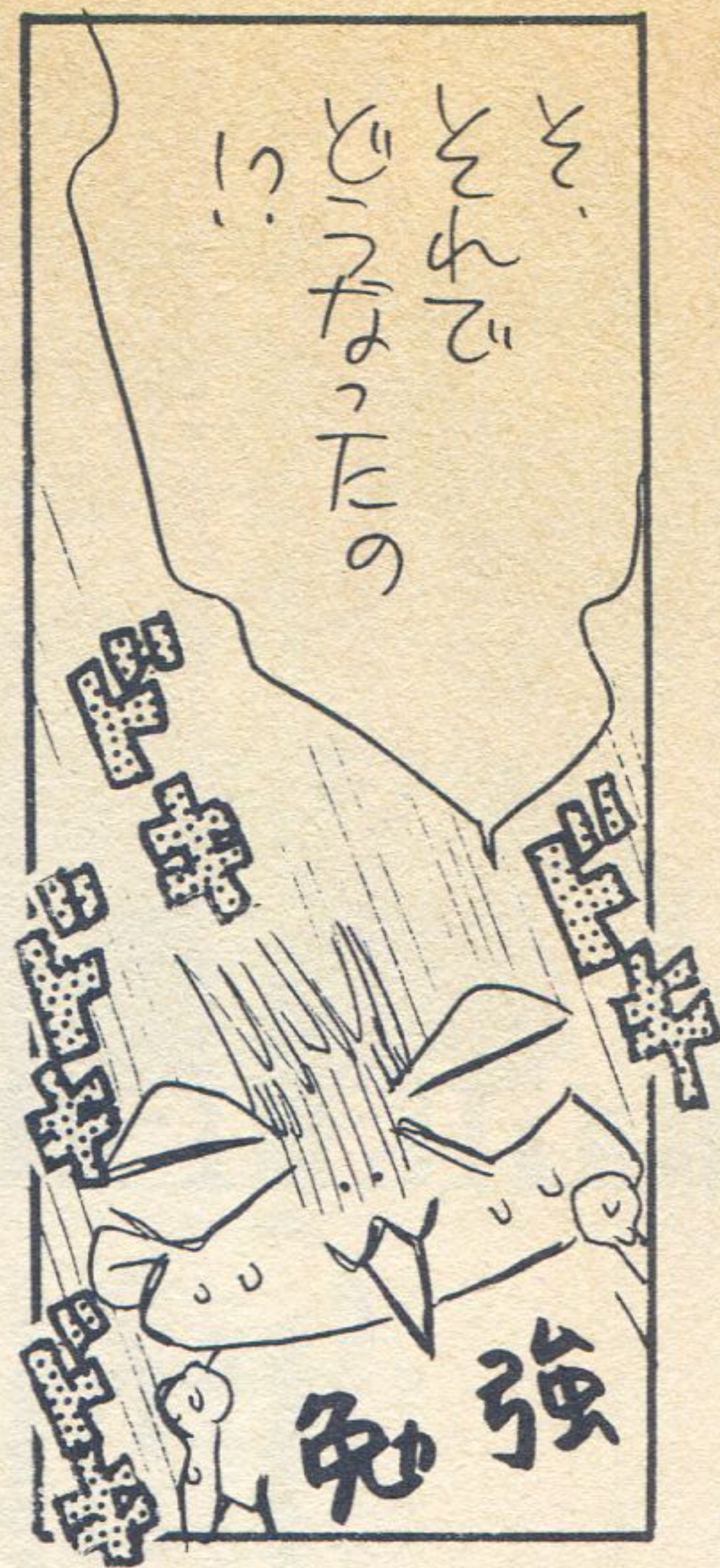
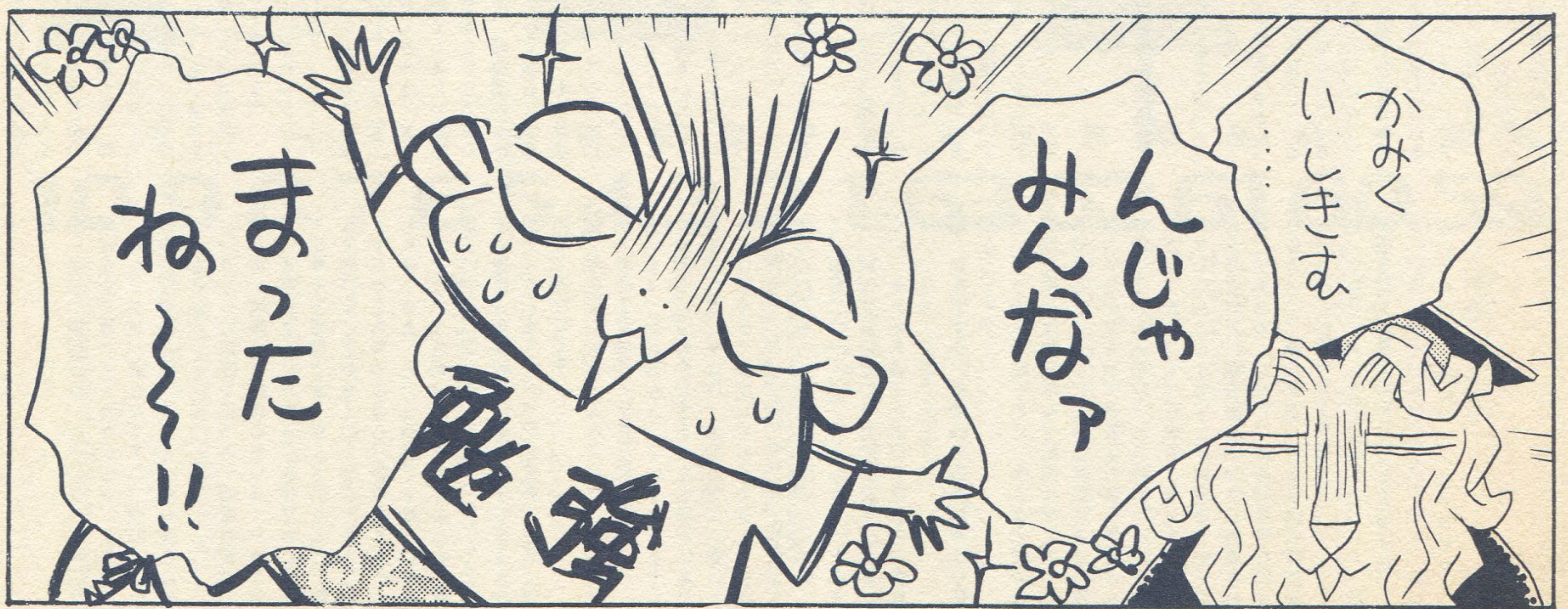
みしまい

第3特

なん

人間の

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』('86年・コナミ)パッケージ・イラストより。

ライバルはプレステです。

と、カネボウフーズは言い切った。
魅惑の『ねるねるねるね』シリーズ開発陣を訪問!!
遊びとお菓子をダイレクトに結びつけた子供粉末菓子シリーズの謎に迫る!!

This is the BEAUTIFUL HUMAN LIFE !

『ぷにょぷにょぽっこん』、『チュチュチュ』、『じんわかぼあぼあ』、『ぬっきんきん』……そんな名前の食べ物があったら、あなたは食べてみたいと思わないか？ 私はぜひ食べてみたい。そんな蠱惑的な名前の食べ物が、どんな味をしているのか知らずに死ぬなんて、想像しただけでやり切れない。

お気づきの通り、これらはかの有名なカネボウフーズ『ねるねるねるね』シリーズの、商品の一部である。正式名称子供粉末菓子シリーズ。昭和59年の『ムクムク』を皮切りに、このシリーズは現在までに50種以上もの商品を生み出してきた。『くっつきっつ』、『ぽあんぱあ』、『むにょっぴちょちょ』…… 下にカネボウフーズ制作の「子供粉末菓子暦年主要商品群一覧表」を掲載したが、もしよろしければ頭から声に出して読みあげてみてほしい。これらの語感の良さはちょっと尋常ではない。

尋常でないのは、商品のコンセプトもいっしょである。ご存知の方も多いかと思うが、様々な粉末や液体を混ぜ合わせ、それらが発泡、ゼリー状化、伸展・粘弾物性発、固化、変色、グミ状ゲル化といった科学的反応を起こす様を見て楽しみながら味わおう、というのだ。さらに凄いのがその味わい。完全に常軌を逸したサイバーかつミザリーなテイストで、一口食べただけで「あー知らずに死ねばよかった」と思うほどだ。

しかし、遊びと菓子を〈おまけつき菓子〉などというヌルい結び合わせではなく、そのままダイレクトに合体させてしまったカネボウフーズは偉大である。事実シリーズは子供たちから圧倒的支持を得、最盛期で年間5000万食あまりの売り上げを記録したという。こんなキテレツなものを白衣の人々が研究室にこもってフラスコ片手に開発しているわけか！ というのはこちらの勝手な想像だが、「遊び」という点ではゲームもいろいろ学ぶことがあるはずだ。

以下は子供粉末菓子開発チームへの直撃インタビューである。ディス・イズ・ザ・ビューティフル・ヒューマン・ライフ！

『ねるねるねるね』か『ねるねるね』か!?

編集部（以下、編）：『ねるねるねるね』シリーズってもうかなりのロングセラーですよね？

カネボウフーズ（以下、カ）：そうですね。かれこれ14年続いてます。『ねるねるねるね』は宣伝もずっと同じものを流しているんですが、それが逆にいいみたいで、あのCMを見ると、「また『ねるねるねるね』の季節がやってきた」と子供たちは言うんです。今の年間消費量が1500万食くらいでしょうか。むかしは2000万食とか、そういうレベルだったんですけど、子供がだいぶ減りましたからね。年間平均で売っているのは『ねるねる〜』で、あとは大抵単発なんです。新奇性が受けて非常に売れるんですが、大体3〜4ヶ月で飽きられちゃう。だから手を変え品を変え、作っていかなければならない。今『ねるねる〜』の他に出ているのは『ふりふりたまポン！』という商品。今の前が『にょろりんぷかちょ』、その前が『スラスラキャンバス』。

編：商品のネーミングがかなりユニークですね。

カ：ネーミングが下手なものはやはり売れません。だから苦労してますよ。たとえば『ねるねるねるね』のときはモメにモメて、社がまっぷたつになったんです。『ねるねるね』と『ねるねるねるね』、ふたつの案がありまして、社内でアンケートとったら見事5対5に分れた。それで、どっちにしようかと。ただ、よく調べてみると、『ねるねるね』を支持する派は消極的な支持層だった。逆に『ねるねるねるね』派は、絶対これがいい、という強い支持層だった。それで後者を採ったんですが、やはり成功でした。

『カチンカチン』が市電をとめた

編：このシリーズ、まず存在自体のキテレツさが非常な魅力になっていると思うのですが、そもそも、こういう発想はどこから生まれてきたのですか？

カ：はじめに粉末ありき、なんです。現カネボウフーズの基になる渡辺製菓が、昔、粉末のおしるこや飲料を作っていたんです。それが安くて経済性があったため、非常に売れていた。昭和30年代のことですね。ところが日本が高度成長期を迎えて、缶飲料とかビン飲料が出てきた。粉末もので売り上げを伸ばすのは難しい時代になってきたわけです。しかし粉末の製造技術はいちおう全部揃ってましたから、なんとかこれを活かして、まったく新しい商品を作れないか、と。そこで粉末の特性を応用して、作ることを楽しませるお菓子、というアイディアがでてきたんです。そこで作ったのが『プカポン』という商品でした。水で溶かすとジュースになるんですが、チョコ玉がジュースの中で上下するというやつです。

編：ああ、ありましたね！ あれもシリーズのひとつだったわけですか。

カ：いや、正確に言えば『プカポン』は単発でした。その5年後に出た『ムクムク』からがシリーズです。『ムクムク』は、水を注ぐと甘い泡がたくさん出てくるというものだったんですが、当時で4000万食から5000万食。これって、幼稚園から小学校の子供たちが1人あたり4個も5個も買ったという計算になるんです。もう商品が足りなくて、増産増産で。そのあとに『ムクムクソフト』、ちょっとスカトロジックな『どこまでるでる』、粒ゼリーがどんどんできる『ツブポン』、水と粉をいれたら1分間でカチカチに固まる『カチンカチン』等が続きました。

編：数年前に『バッキンガム』というのがありましたけど、あれも固まるものでしたね。

カ：はい。固まる系は大体、ブドウ糖が水で一瞬のうちにガチガチに固まるという性質を利用しています。これについては、伝説的な話がありまして。うちの社員が『カチンカチン』の原料を持って道路を歩いていたとき、市電の線路の上でそれをこぼしたら、そのあと雨が降って固まって、市電が止まったそうです。

子供たちに参加してもらえる商品を

編：やはり、こういう商品を買うのって、男の子が多いんでしょうか。

カ：いえ、その反対で女の子が多いですね。なぜ『ねるねる〜』が14年間も売れているのかというと、女の子が買ってくれているからなんです。男の子のものの買い方って衝動的なんですよ。インパクトのあるものにパッと飛びついたり、おまけ欲しさに大量買いしたり。でも女の子は、そういうことはせず、よく慎重に選ぶ。ただ一回買いだしてくれると非常に長い。オモチャなんかでも、リカちゃん人形は長いですけど、男の子にはそんなロングセラーはないでしょう。

編：ああ、なるほど。

カ：あと、最初はね、こういうのは利口な子はあまり買ってくれないのか、と思っていたんですが、逆なんですね。頭のいい子の方が好奇心が強くて、「なぜ色が変わるのか、なぜ泡がでるのか、なぜ？ なぜ？」というふうに興味を持って、何度も買ってくれる。質問の電話などもしょっちゅうかかって来ますよ。だから、色が変わるのはアジサイの原理です、なんていうふうに教えてあげる。アジサイの土壌がアルカリサイドだったら青くなるし、酸性サイドだったら赤くなる、という原理ですね。むかしは、そういう色素は色が不安定なため、お菓子の中での取り扱いが難しかったんです。でも逆に、色が簡単に変わってしまうとか固まってしまうといった性質を、商品に利用してるわけです。

編：頭の固い親御さんなどには、眉をひそめられそうな商品ではありますよね。

カ：まぁ、添加物が入っているなどとクレームがつけられたりすることも確かにあります。しかしやはり、子供たちに、受けとるだけじゃなく参加してもらえるような商品を作ろう、というのがポリシーなんです。与えられたものばかり受け取るんじゃなくて、自分で作って、「これはなぜ？」と考える、科学する心というものを育ててもらいたい。それがお菓子と遊びを通じてできればいいなぁ、と思うんですね。

編：失礼ですが、開発陣の方々はやはり理系なんですか？

カ：そうです。私どもは、例えば大学では有機化学や生物化学など応用化学をやっておりました。でも、この仕事にはあまり役立ってないですね。それより昔、学研さんが出していた「学習」と「科学」という雑誌があったんです。日光カメラですとかゲルマニウムラジオですとか教材がついていたんですけど、随分楽しかったし刺激された。子供たちにとって、ああいう存在になれるといい。時代が変っても子供の好奇心は変らないと思いますから。

編：ではライバルなどは特におられず、我が道を行くお菓子というわけなんですね。

カ：いえ、ライバルはプレステです。遊びという点では一緒のフィールドですから。

取材／高野佳代子・根元伸一

1927年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3位。55歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として8年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

Neruneru-nerune and friends!

ねるねるねるね と 仲間たち

『ねるねるねるね』

言わずと知れた軟体系粉末菓子の帝王。粉末と水を混ぜあわせ、スティックで練るうちに色が変り、大きく膨らんでいきます。そこへキャンディチップやチョコソースをつけて召し上がれ。これまでにも「スーパーコーラ」「ぶどうヨーグルト」「レモンソーダ」など様々なフレイバーが登場。
メロン味・ブドウ味・バナナチョコ味

『ゆさゆさぶるぶる』

粉の上にふしぎなシロップをかけると、魚や動物の形のゼリーができて、これをつりざおで釣り上げます。
ブドウ味・メロン味

『ふりふりたまポン!』

子供粉末菓子のニューカマー。カプセルの中に水と粉を入れ、振り回してるうちに出来てくるゼリーのようなものに、クリーミーな泡を浸して食べます。その喉越しの凄さは一度味わっていただきたい。
メロン味・ブドウ味

『ツブポン』

水に粉末を溶かすとジュースが完成。そのジュースに特殊なシロップをたらすと一滴一滴が粒状のゼリーになります。グイッといきましょう。
メロン味・ブドウ味

『ちゃぷちゃぷもこもこ』

サスマタのような棒に二種類の粉と水をまぶすと、急激に泡を出して膨らむお菓子。ピリピリ、ジャリっとした甘酸っぱい味がいい感じです。
ピーチ味・メロン味

『がむにょろぼー』

筒からおこしのような棒状のガムを、ぐぐっと押し出します。ちょっと力がいるので、小さな子供さんには辛いかも。
オレンジ味・メロン味

『にょろりんぷかちょ』

冷たい水にチョコソースを垂らすと、チョコがパキッと固まります。そこに粉末を溶かすと、シュワシュワと固まったものが浮かんでくるぞ。チョコにジュースを浸しながら食べる、というのが不思議な感覚。
イチゴソーダ味・メロンソーダ味

『スラスラキャンバス』

粉の上に水で絵を書くと、グミ状の塊になります。それをつまんで泡々ソースに浸し、つるっとすすって食します。通は文字を書いてしりとりします。
ブドウ味・メロン味

『ムクムク』

「子供粉末菓子」第一弾。お水に粉を溶かすと、甘～い泡が異常なほど出て、飲む者をスペーシーな世界へ連れてゆきます。写真は時おり発売されるリニューアルバージョンのもの。
メロンソーダ味・イチゴソーダ味

『なるなるみになる』

プラモデル状のパーツでブドウの枝を作り、水と粉を交互につけると、ブドウの房のようなグミゼリーができあがります。
ブドウ味・メロン味

カネボウフーズ子供粉末菓子暦年主要商品群一覧表

年	主要商品
昭和59	ムクムク／ムクムクソフト
60	ツブポン／どこまでデルデル
61	ねるねるねるね／ぶらんぶらん／チュチュチュチュ
62	カチンカチン／ぷにょぷにょぽっこん／フリフリコロコロ／デロンデロン
63	あれこれそれゴックン／のびキャン
平成1	すらすらキャンバス／なるなるみになる／かちかちしゅわわ
2	ぱちぱちぱっちん／じんわかぼあぼあ／ふりふりころころ／チュッとなぞって
3	くっつきっつ／ひょっこりんぼ／ぽあんぱあ／べんべろべーん
4	ガムがため／えんやらぽっこ／ぬっきんきん／トンビューン
5	むむむんほぁ／スーパームクムク／ペランペラ／ポンプチポン／チュッチー／ドサドサくっつく
6	つぼっつぶ／ぐっぐとガムダス／ベラベーラ
7	にょっきにょき／ムジムジチャチャ／バッキンガムガム
8	のびぴゅん／むにょっぴちょちょ／うにょうにょ
9	こねこねっち／がむにょろぼー／なるなるみになる
10	ゆさゆさぶるぶる／ちゃぷちゃぷもこもこ
11	にょろりんぷかちょ／ふりふりたまポン!

第3特

なん

人間の

を通し

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

シェンムーってやっぱり凄いんだぜ〜？

Dreamcast

セガが社運をかけたゲームマシーン（これで何台目だ？）、ドリームキャスト。
ＲＰＧを変えるという期待の大作『シェンムー』とはいかなるものなのか？

ドリームキャストがセガを変える!?

今、ドリームキャストから目が離せない。ちょっと前までのドリームキャストの評判といえば、プレステ2まで買い待ちだ、遊べるソフトが少ない、湯川（元）専務のCMがシャレにならない、秋元康なんて引っ張ってくるな、などと色々と世間に言われてきたが、いよいよこれらの不安材料を吹き飛ばすかのように、反撃の時がきたのである。

先日発売された『シーマン』は、斬新な音声認識システムを搭載し、ゲーム雑誌以外のメディアでも数多く取り上げられ、『トゥナイト2』で（ちょっと遅れた）トレンド情報をゲットしているおじさん達にも認知度は高いぞ。ナムコの『ソウルキャリバー』なんかは、『バーチャファイター3tb』がドリームキャストで出た時より騒がれている感じがする。あれほどモーションキャプチャーを上手く活用した格闘ゲームが、未だかつてあったであろうか？やっぱりナムコのポリゴン技術力はすごいぜ！　本体の値段も19900円に下がり、お店によってはプレステの3倍は売れているらしいぞ。任天堂の次世代機「ドルフィン」はネットゲームに対応するよう通信機能を頭に入れているらしいが、今、一番手っ取り早くネットゲームが遊べるコンシューマーはやっぱりドリームキャストしかないでしょ。『ドリームパスポート2』の登場でますますネットワーク環境が整ってきたことだし、後追いのマシーンなんかに負けるはずがない。他にも、スペックが上がり続けているパソコンゲームはプレイステーションやNINTENDO64では移植は不可能だと言われてきている。となると、移植先はパソコンのスペックを上回るドリームキャストしかない！　パソコンゲームをやりたければ、ドリームキャストをやるしかないぜ！　今、物議をかもしているフライトシミュレーションゲームも、沢山ドリームキャストで出るかもよ？　これからのソフトのラインナップも期待大だ。カプコンも続々とドリームキャスト用ソフトを作成しているし、アトラスの『魔剣X』も超楽しみ。そしてワープのあの新作！（ホントに出るのか？）　おっと、忘れちゃいけないギャルゲーだって豊富だぞ。『センチメンタルグラフティ2』に『機動戦艦ナデシコ』……………………。あぁ、なんて素晴らしいんだドリームキャスト！　どこかアンチで、常にアウトロー。そしてスラム街を仕切っている裏の大ボスのような危険な香りが（色んな意味で）する夢のゲームマシーン。ホントにドリームキャストって凄いぜ！

『シェンムー』の凄さとは？

そんな明るいニュースが飛び交う中、一番ダメそうなのが鈴木裕氏プロデュースのRPG『シェンムー』だよね。何がダメそうかってーと、あの売り方が非常にヤバイのではと思うのだ。店頭で頂いた一本の紹介ビデオと体験版を一通り見たのだが、見れば見るほど不安になってくる。

このゲームではとにかくリアルさをこれでもか、というほど追求している。確かに膨大なポリゴンを使いまくり、リアルタイムでシワの一つ、顔のシミの一つまできめ細やかに描いたキャラクターを動かせるのは素晴らしいと思う。でも、そのリアルさの基準が非常におかしかったりする。

例えば、『シェンムー』の世界ならジュースを買うことが出来ます、と自信満々に紹介しているのだが、バーコードや注意書きまで描き込んであるウルトラリアルな缶ジュースを「飲むだけ」なんですよ。あとはなーんもなし。思わず、ずっこけちゃいました。また、街の人々にはその人なりの人生がある（当たり前だ）というので、タバコ屋のおばあさんの一日を追ってみたりすると、散歩して、店番して、昼寝して、夕食の買い物にいって、夜になったら寝るという、ほんとにただリアルに描いているだけで終わりで、「だから何？」ってな感想しか抱かない。他に、自転車でスピードを出す時は立ちこぎをします、とこれみよがしに説明したり、街で戯れる子供達や、空を飛び交う鳩などと、そんなのばっかりだ。全く笑えてしまう。

どうも『シェンムー』はゲームにとって、どうでもいいところばかりにこだわりすぎている感じがする。缶ジュースの細かいところにしかり、おばあさんの一日しかり、空を飛び交う鳩しかり……。いい大人が「どうだ、これってすごいだろ〜？」っと自信満々に紹介されても困ります。これでは、ただのムービーじゃん。ベタな言い方だけど、これなら映画を見た方が得だよね。

そもそもゲームの部分はどうなっているのか。体験版をやる限りでは、画面に出た指示に従ってちょこっとボタンを押すだけだし、『シェンムー』が謳うRPGを変えるとは一体なに？　街並みをいかにリアルに表現することなのか？　『エバークエスト』を代表とするネットゲームでは、既存のRPGを覆す作品がどんどん出ているのに、何ですかこの有様は。箱庭の中で自由にキャラを動かすことが出来るなんて、今時魅力的に感じられないよ。まったくもう。ふざけるんじゃないわよ！　プンプン！

それと、中国を駆けめぐる壮大なストーリーかと思いきや、第1章は横須賀編のみってずいぶんと肩すかしを食らわせてくれるじゃないか。さんざん発売日を延ばしておいて、横須賀だけかい！　中国編は大丈夫？

変なこだわりの部分に膨大なお金と時間をかけているとしか思えない。料理でいえば食器に、漫画でいえば紙に、SMでいえばロウソクに火を付けるライターにすっごくこだわりました〜と言ってもしょうがないでしょうが。このビデオと体験版を見た限りでは、お金をかけた悪いジョーダンにしか見えない。他にもっと「ウリ」となる部分はなかったのだろうか？

ということで、最後にちょっと面白い映画を紹介しよう。『吸血鬼ゴケミドロ』（1968年8月14日公開。監督：佐藤肇）という松竹のホラー映画だ。羽田を飛び立った旅客機がハイジャックされてしまう。機内がパニックに陥っている時に、さらに大変なことが！　なんと宇宙生物「ゴケミドロ」が乗った飛行物体と遭遇してしまい、そのまま雪山の中へと墜落してしまうのだ。なんとか生き残った乗客やパイロット達はホッするが、これはつかの間の安心であった。次々と血を抜かれたミイラのように死んでいくのだ。そう、ゴケミドロが乗り移ってしまったのである。

殺戮と愛憎が巡りめぐる怪奇ホラーアクション映画。ちなみに、ニーナという金髪女も出てくる。ローラじゃない、ニーナだ。ライフルも扱っちゃったりするぞ。そんなわけで、食前に漢方を飲むように、『Dの食卓2』が出る前に一度見ることをおすすめする。それでは！

（編集部）

「最近はるさんが機械仕掛けみたいで変なの……」
「うんそうだね」

昔流行ったスーパーリアリズムの絵を思い出します。

1927 年、静岡県生まれ。静岡県浜松市在住。'96 年度『ぷよぷよ全国大会』シルバー部門で優勝。翌年度、3 位。55 歳まで看護婦兼助産婦として働き、定年後も助産婦の先生として 8 年間働く。いまは夫と二人暮らし。名前のてしは「天の志」から。

第３特集

猿の帝国

なんと！　アメリカにゲームをするサルが？

人間のように遊ぶ猿と、猿のように遊ぶ人間。この不思議なトポロジーを通して、ゲームと人間と猿の相関位置をはじきだすブッたまげ特集！

猿が立ち上がり、人間がかがみこむ、その瞬間を目撃せよ。

MSX2版『キングコング2～甦る伝説～』（'86年・コナミ）パッケージ・イラストより。

永遠の猿の子供

カンジはなぜ『パックマン』を遊ぶことができるのか?
そして、我々人間はなぜ大人になっても遊びつづけるのか?
遊ぶ猿たちを通して、ゲーム＝遊びを考察する。

文＝小野塚謙太

コンピュータゲームと猿

アメリカ南部の大都市アトランタの市街地から、車でおよそ20分ほど行ったところにあるジョージア州立大学言語研究センター。6万坪もの森に囲まれたこの施設では、人の赤ん坊がどのようにして言葉を覚えていくのか、人類にもっとも近い類人猿と比較しながら研究を続けている。

『パックマン』を遊ぶ猿・カンジは、センターで飼育されているボノボ族の一頭。ボノボ族とはザイール共和国の熱帯林にだけ生息している類人猿で、一見チンパンジーに似ていることから、以前は「ピグミーチンパンジー」とも呼ばれていた。チンパンジーよりやや小ぶりで、体長は立ったときで約120センチほど。かなり温和な性格をしており、また優れたコミュニケーション能力を有しているため、ヒト科では人間、ゴリラ、チンパンジーで見つかっている「同種殺し」がいまだに観察されていない(注1)。カンジはヤーキース霊長類センターで生まれたオスのボノボで、育ての母親といっしょにこのセンターに連れてこられた。彼は現在19歳。人間で言うと、およそ40歳にあたる。

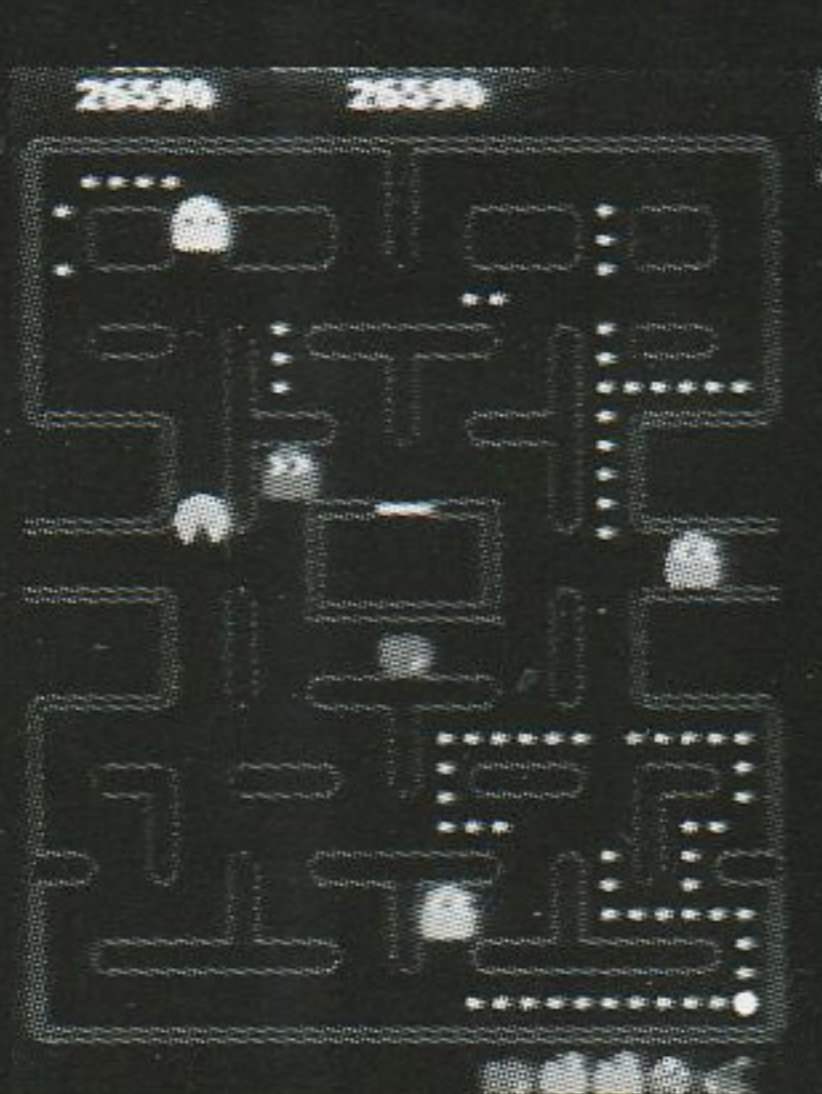
彼がいかに楽しげに『パックマン』を遊ぶかは、すでに本誌の冒頭でも述べた。もちろん、彼が自分から『パックマン』を遊びはじめたわけではない。センターの研究者たちが、まず彼に触らせてみたのである。だがこれは決して軽い興味からなどではなかった。類人猿の知能レベルを計測する際、このセンターではしばしばコンピュータゲームが使われるのだ。

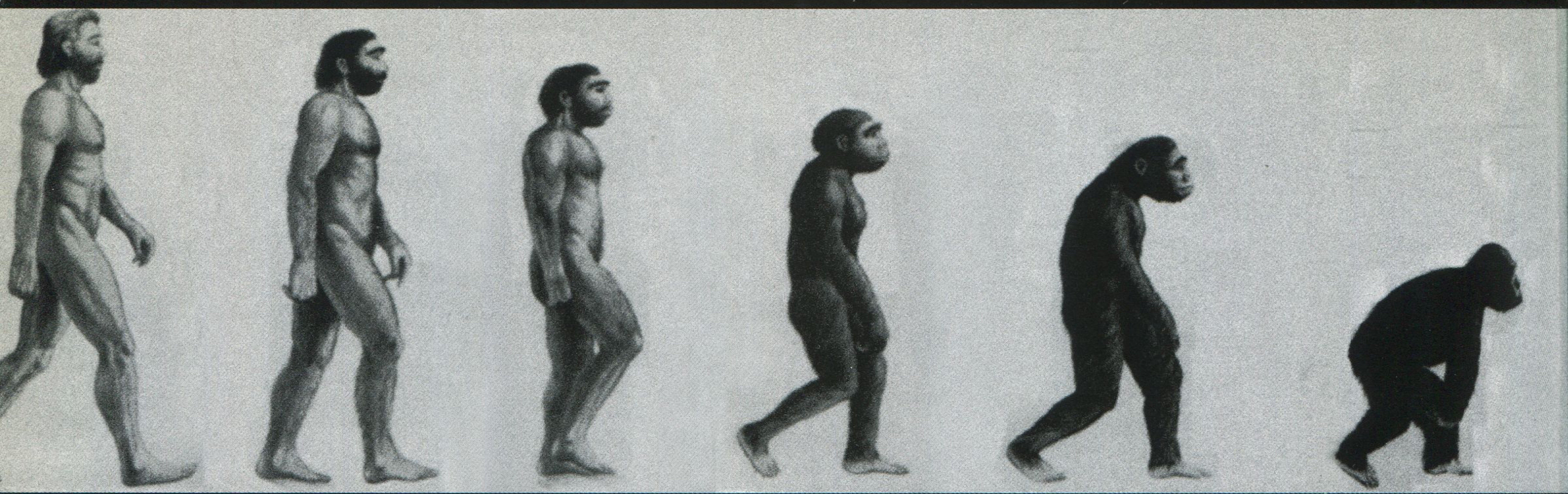
使用されるゲームは主に、研究者が独自にプログラムした簡単なものである。普通に観察しているだけでは猿が理解しているかどうかわからない事柄も、「これを理解していなければ、これはできない」と理論立ててデザインしたゲームに触らせることで明らかになる。明治学院大学の古市剛史助教授によれば、実際センター内には一時、たくさんのコンピュータゲームを一面に並べ、ボノボやチンパンジー、そしてあまり知能の高くないニホンザルなどにも一斉に触らせるためのスペースがあったという。ジョイスティックでカーソルを動かし、画面上を動く物体を追いかけさせる、といった単純なものから、物の形の区別をどこまでつけているか見る絵合わせ、1から9までの数字を順番に消させ、数字を理解しているかどうか調べる数合わせなど、ゲームの種類は様々で、時には『スペースインベーダー』など市販のテレビゲームが利用されることもあるという。『インベーダー』を遊ぶのに要求される認識力や推理力、学習能力、想像力などが相当なものであることは想像に難くない。

ここにあるのは、カンジが初めて『パックマン』に触れた日から、その後二日間の様子を記録したビデオである。そこに写されている映像は、実に驚くべきものだ。まずは初日の様子から見てみよう。

カンジ、『パックマン』を攻略す

初日、『パックマン』の筐体の前にあぐらをかいているカンジ。左手でジョイスティックを握り、パックマンを操っている。市販のゲームをやるのは初めてということだが、インターフェイスと画面の関係は把握できており、彼操るパックマンは巧みに迷路の中を動き回っている。しかし、「敵」という概念は理解できていないらしい。モンスター小屋の真上でウロウロしては無碍に殺されたりしている。ところが二日目、彼はモンスターに捕まらないよう、逃げはじめるようになる。モンスターが何であるかを知ったのだ。それどころか、なんと、パワーエサを食べてモンスターたちが青くなると勢いよく追いかけていく。1匹2匹と食べられていくモンスターたち。パックマンとモンスターの力関係、そしてその逆転をカンジは理解したのである。三日目にもなると、敵を追いかけるのにも相手の動きを予測して回りこんだり、複数の敵に追いかけられた場合、とっさにパワーエサの方へ逃げていくようになる。またチェリーなどのボーナスフルーツが出現すると、すかさず食べに行く。驚くべきことだが、これらはすでに、ある意味パックマンの「攻略」と呼んでもさしつかえないような行動だ。ときおり敵に挟みうちにされ空しく右往左往したり、敵を深追いし過ぎてパワーエサの効力が切れ、あわてて逃げたりして

(注1) ボノボの持つ「優れたコミュニケーション能力」とは、性を媒介にした非常に面白いものである。興味のある方には、丸善ブックス『ボノボ謎の類人猿に性と愛の進化を探る』(榎本知郎/著)を読まれることをお勧めする。

'80年にナムコから発売され、大ヒットを記録した『パックマン』。あまりにも有名なドットイート・ゲームである。

最後の類人猿、ボノボ。学名をパン・パニスクス(Pan Paniscus)という。

いる様などは、まるで人間が遊んでいるかのようである。

また、ゲームがうまくなるにつれ、カンジ自身それを楽しむようになっていく様子もありありと見てとれる。はじめのうちはモンスターを1匹食べた途端「義務は果たした」とばかり席を離れ、研究員にたしなめられたりしていたカンジだが、やがて自分からゲームに熱中しはじめる。それが本誌の冒頭でご紹介した場面だ。隣に座った研究者たちに囃されながら、ゲーム画面を見つめ、レバーを動かす。その表情の真剣さは、遊ぶときほど我々がまじめになることはない、という逆説を思いださせてくれるほどだ。面をクリアしたときは嬉しそうにうなずき、モンスターにやられたときは「ギャア」という声を発して、のけぞるカンジ。

彼の姿は、我々の既成概念に激しい揺さぶりをかけてくる。彼は明らかに、『パックマン』のルールを理解した上で、それに夢中になっているのだ。「モンスターを連続して食べれば高得点」といった細かなルールまで把握しているかどうかは確かに疑わしい。しかし少なくとも、彼はゲームの中で自分がすべきことを知っている。

これはおそらく、パックマンやモンスター、チェリーといったシンボルがなにを表しているか、彼が理解しているからではないかと思われる。たとえばパックマンは「食べるもの」であり、ドットやチェリーは「食べられるもの」、モンスターは「パックマンを食べるもの」であるという風に。それさえわかればカンジにも、ルールは自ずと見えてくるのだろう。実際我々も、『パックマン』が何をすべきゲームなのか、説明を聞かずとも画面を見れば直感で理解できる。またシンボルを理解しているからこそ、ゲームを楽しむことができる。仮にパックマンが単なる丸印でモンスターが単なるバツ印だったとしたら、それは相当に味気ないゲームとなるはずだ。我々はもちろん、カンジもああまで楽しそうな様子は見せたりしないのではなかろうか?

とは言え、シンボルを理解するというのは当然、並大抵のことではない。言語学や記号学でも通常、シンボルや言語といった記号を理解できるのは人間だけであり、またそれこそが人間と自然をわけ隔てていると考えられている。果たして本当に、カンジはシンボルを理解しているのだろうか?

「意味されるもの」を理解する

その答えはイエスである。種明かしをすれば、実はカンジは「ゲームを遊ぶ猿」としてよりも、まず「言葉を解する猿」として世界的に有名な猿なのだ。

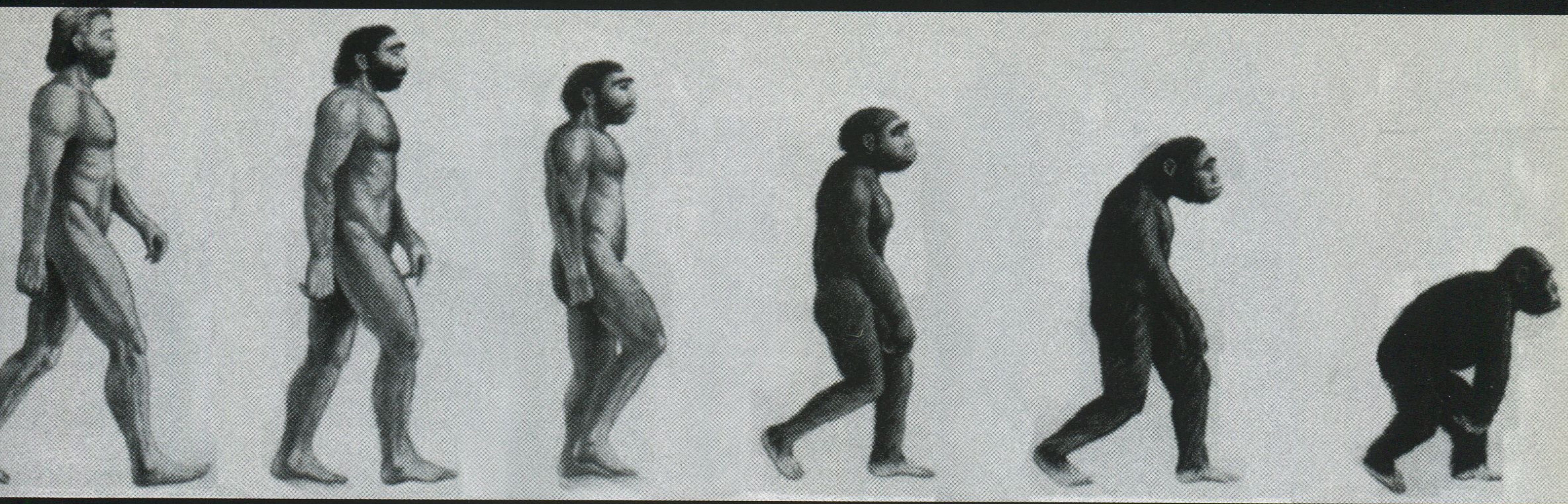
類人猿に言葉を教える、という試みは1920年代からアメリカで断続的に行われてきた。よく知られているのは手話で語るチンパンジー・ニムや、ゴリラのココなどである(注2)。しかし、これらの試みは霊長類学や言語学などの学会から大きな非難を浴びた。手話という手段を通して得られたデータは客観性にとぼしく、猿が言語を使うなど到底信じられない、というのだ。そうした非難の裏には、宗教的なアレルギーも強く働いていたようである。キリスト教では、人間は神によって作られた、他の動物とは違う特別な生き物だとされている。猿に言語能力があることを認めるのは、人間と猿とが精神的な面で地続きであることを認めるのと同じで、多くの欧米人にとって進化論を認めざるを得なかったときと同じくらい抵抗があるのだ。

そこで言語研究センターの研究者が用いたのが、全255種類の記号を配したレキシグラムだった。これは名詞や形容詞、be動詞などを、それらとはまったく関係ない記号に対応させたパネルで、記号に触れると対応する言葉を読み上げるようになっている。記号と内容をあえて一致させないでいるのは、言語学の世界では「意味するもの」と「意味されるもの」の間に有機的関係がないものを「言葉」としているためだ。

カンジは、母がこのレキシグラムを使って言葉の訓練を受けるその傍らで、小さい時から過ごしてきた。生来持っていた素質が、そのために開花したのだろう。彼は二歳になったとき、なかなか芳しい成績をあげられないでいる母をよそに、自発的にそのパネルを使って人間に話しかけ、研究員たちを驚かせた。「ジュースが、欲しい」。「ドアを、開けて」。今やカンジは一千以上の単語を覚え、それらを組み合わせて自ら言葉をつくり、また研究員たちが口にする高度な言葉、例えば「どこそこに何々を持っていったら、このオレンジをあげる」などという条件文も、主語や述語や目的語を

じゃれて遊ぶボノボたち。左側の個体はオスで、人間で言うところの「電気あんま」を仕掛けられている。

レキシグラム。様々な色や形の記号が配置されたパネルで、コンピュータと接続されており、押された記号をディスプレイ上に表示したり、対応する英語の単語が音声で流れるようになっている。

(注2) ニムは125以上のサイン=単語を覚え、それを人に伝えることができた。しかし彼が「文」を作っていたかどうかには疑問が残っている。一方、ココは350以上のサイン=単語を理解し、さらに文章を作ることもできた。自分の誕生パーティーの時の写真を見て彼女が手話で言った、「わたし、たのしかったこと、好き、ココ、そこにいる(Me love happy Koko there)」は名台詞である。

間違えることなく理解するという。このように「言葉」を理解できるカンジにとっては、より原始的な記号、「意味するもの」と「意味されるもの」が密接に結びついた「シンボル」を理解するのは、容易いことなのだ。事実、彼は言葉を使いだした頃から、「空想の食べもの遊び」を始めている。ジョージア州は桃の名産であり、車のナンバープレートに桃の絵が刻印されているのだが、彼はそれを見るたびに、桃を食べるふりをして遊んでいたという。こうした能力があるからこそ、彼は『パックマン』のキャラクターたちの意味を理解し、ひいてはゲームのルールを理解し得たのだろう。

それにしても、彼が遊んでいるのがテレビゲームという、本来無為なものとされている遊びである点は実に興味深い。動物の遊びは、自然界でも子犬や子猫を始めとして広く観察されているところだ。彼らが行う追いかけっこや取っくみあいは、しかし、大人になるとピタリと見られなくなってしまう。動物にとって「遊び」とは、子供の期間を通じ、仲間とのコミュニケーションや狩りの方法を学ぶためにある、とされているのはそのためだ。他にも、あり余る生命力を放出させるためだとか、闘争本能を鎮静させるためだとか、自制の訓練をするためだとか様々な説がある。

これらに共通しているのは、「遊び」とは遊び以外のなにか、ある種の生物学的目的のためにある、という理論である。最近では、この考えは人間にまで適用されているらしく、たとえば大人が遊ぶのは「休日の息抜き」のため、「仕事の間のリラクゼーション」のため、などと言われる。だが、そんな退屈な物言いをよそに、カンジはテレビゲームを、ときおり実に楽しげな金切り声をあげながらプレイしている。そこには我々もよく知っている、無為なものに熱中する、あの純粋な喜びが見てとれる（注3）。

嵐山のアメリカン・クラッカー

さて、これからはカンジだけでなく、他の猿たちの遊びも通して、「遊び」とはなにかということについて少々考察してみたい。

京都大学霊長類研究所の客員教授マイク・A・ハフマン氏によれば、猿がこうした無為な遊びをすることは野生でも観察されているという。ハフマン氏はもともと、霊長類の薬草の使用に関する研究を主に続けてきた人物だが、京都の嵐山でのフィールドワーク中、不思議な行動をする1頭のニホンザルを見かけた。

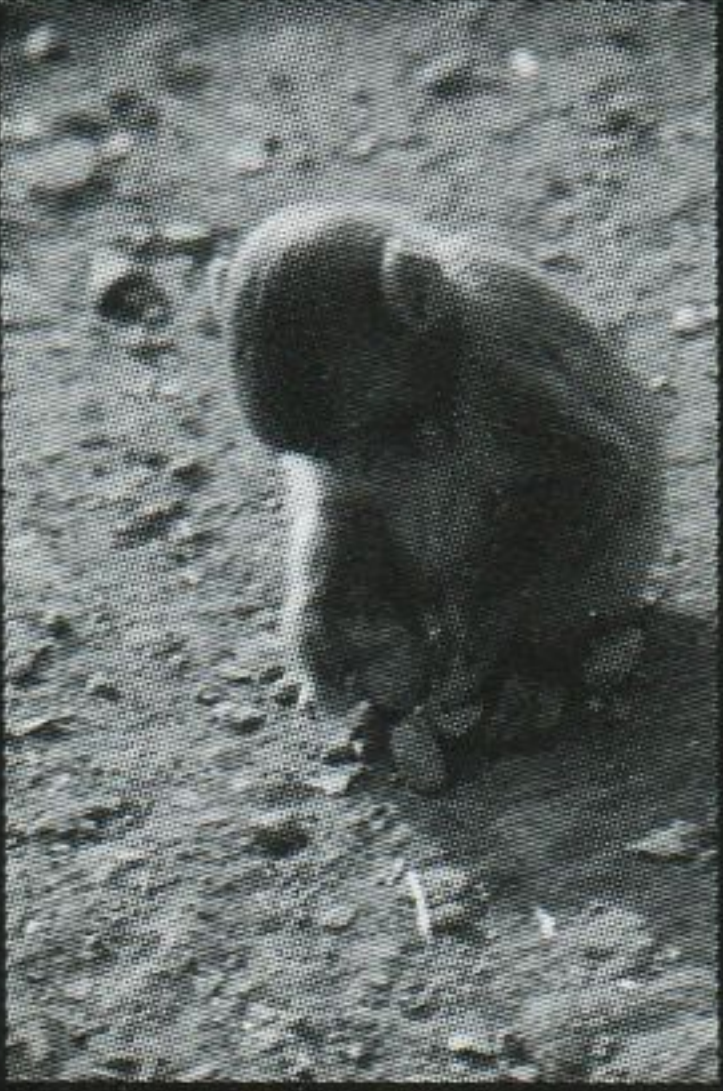
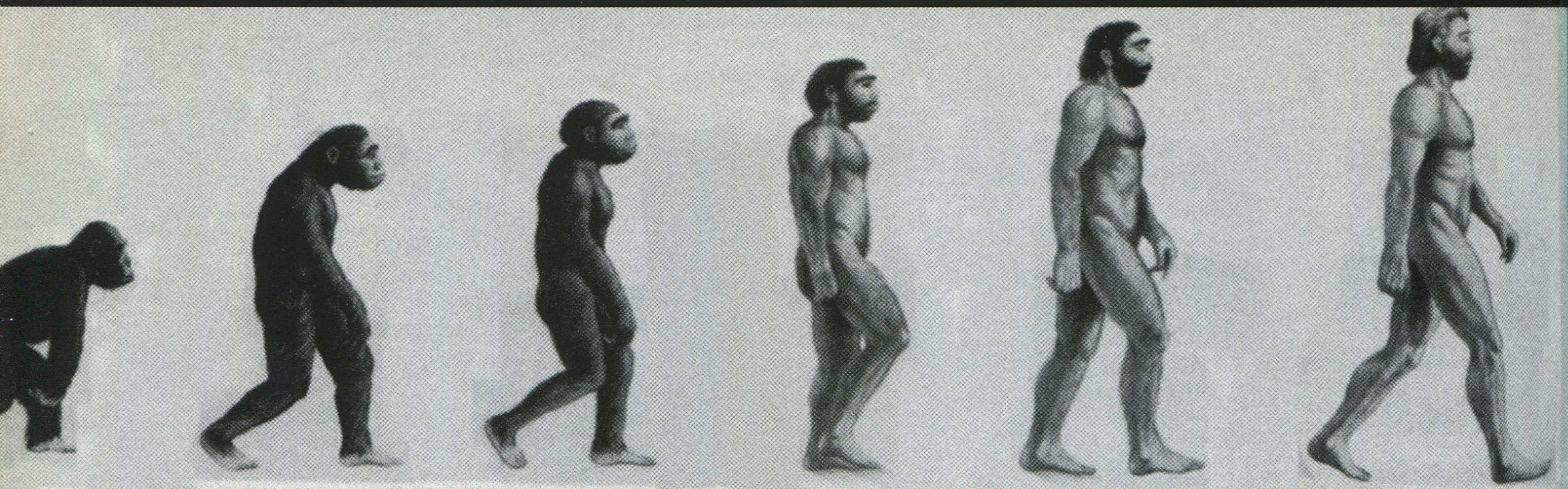
「それはまだ若いメスの猿だったのですが、彼女は両手に小石を持って、コツコツと打ち合わせていたんです。ただ、そんなことをしているのは群れの中でその1頭だけだったし、非常に控えめな行動だったので、最初は大して気にもとめませんでした」。

しかし数年後、彼が再び嵐山を訪れたとき、辺りは耳を聾さんばかりの騒音に包まれていた。その行動は群れの若者たちの間全体に広まっていたのだ。石を打ち合わせる、すり合わせる、塔のように積み上げる、研究者が用意した餌場のベニヤ板を叩く、コンクリートにこすりつける、両手の中に集めて一度に落とす。何の利益や目的があるわけでもなく、彼らは各々のやり方で、この「石合わせ遊び」に熱中していた。おそらく人間がアメリカン・クラッカーを遊ぶように、音や触感を楽しんでいるのであろう。またほかにも、石を抱きしめたり、てのひらに乗せて愛おしそうに眺めたり、木の上に大切そうに置いておいたり、といった行動も観察されている。個体それぞれにお気に入りの石があるわけだ。これなどは70年代にアメリカで流行した、小石を肌身離さず持ち歩き、ペットとして可愛がる遊び「ペットロック」を彷彿とさせる行動で、先の記号理解の能力の萌芽がすでに野生にも見られることがわかる。いずれにせよ、これらは完全な一人遊びである場合が多い、とハフマン氏は指摘する。

「たとえば石を交換したり、互いの石を打ちつけあったり、というような遊び方は見られていません。つまりコミュニケーションのためには使われていないんです。1頭1頭が、それぞれに自分の世界を作って熱心に遊んでいるんですね」。

この石遊びはまず若者の間に広がり、それから子供たちの間に伝わっていった。ある地域集団で誰かが始めたものが集団内に広まり、やがて集団独自のものになったものを「文化」と呼ぶならば、

（注3）本誌の冒頭で出てきたチンパンジーの「シャーマン」と「オースティン」もまた、言葉をある程度理解することで知られる。言語研究センターで育てられた、これら言葉を解する猿たちについては、更に興味深い話がある。彼らはなんと、テレビを見ることができるようになるのだ。目で見るものや耳にする単語の多くを「意味あるもの」として捉えることができるので、テレビの物語に興味を持つことができるのである。彼らはとりわけ類人猿同士、または類人猿と人間との交流の物語に強くひきつけられるという。

お気に入りの石を抱えて、幸せそうな顔をしたメスのニホンザル。

「石合わせ遊び」をする幼いニホンザル。この遊びはメスザルか子供しか行わない。

これはまさに文化である。だが、有名な猿の「文化」、幸島の「芋洗い」や「麦まき」と違って、これは大人の猿にまでは伝わっていかなかった（注4）。またオスの場合には大人になると、遊ぶのをやめてしまう。一瞬石を拾い、遊びたそうな素振りを見せても、すぐ思い直したように放り出してしまうのである。

もしかしたら猿たちは、自分でもこれが日常生活には役立つことのない、無為な遊びであることを知っているのかも知れない。彼らの中には、この「石合わせ遊び」のために生活がおろそかになってしまう個体すらいるという。たとえば子育て中のあるメスザルは、自分の子供を群れのボスに押しつけて、「石合わせ遊び」に精を出し、ボスを困らせていたそうだ。しかし、このような文化となって初めて、遊びは「生物学的目的」などという退屈な言葉から逃れ、現実と切り離された、楽しげな別世界を現出させるのだと言える。

檻の中のバレエ・ダンサー

現実と切り離された別世界。いや、そもそも遊びとはこの別世界を作りだすことの別の謂いだったはずである。日常とは違ったルールによって構築され、時間的にも空間的にも明確に区分された遊びの世界。

社会学者ロジェ・カイヨワはその著書『遊びと人間』において、遊びを全部で四つのカテゴリーに分けた。即ち、スポーツに代表される競技の遊び「アゴーン」、賭博に代表される賭けの遊び「アレア」、演劇に代表される模擬の遊び「ミミクリー」、ブランコに代表される眩暈の遊び「イリンクス」だ。彼は、アゴーンとアレアはルールを規定し、遊び手にとって平等な条件を作りだすことによって、ミミクリーは自分を作り替え、演技をすることによって、イリンクスは急激な運動で知覚の安定を崩すことによって、「現実を一挙に無効化」させ、人を「世界から脱出」させるのだと語った。これらの遊びのカテゴリーはアレアを除き、猿の世界でも、それぞれ、もしくは複合化された形で見ることができる。

たとえばサンディエゴ動物園のボノボたちは、その場でぐるぐると輪を描いて回り、平衡感覚を自ら狂わせたあと、両目を手で多い、細い丸太の上や道をどこまで歩けるか試そうとする。イリンクスとアゴーンの複合形である。遊び相手がいないとき木を相手にレスリングしたり、ダンボールを子供のように抱きかかえたり背中におぶったりして遊ぶ野生のボノボも観察されている。これは「ごっこ遊び」、つまりミミクリーにあたる。また、カンジの妹・パンバニーシャは市販のモンスターのマスクをかぶって、仲間を追いかけまわしたりする。これは客観視を含んだミミクリーだと言える。

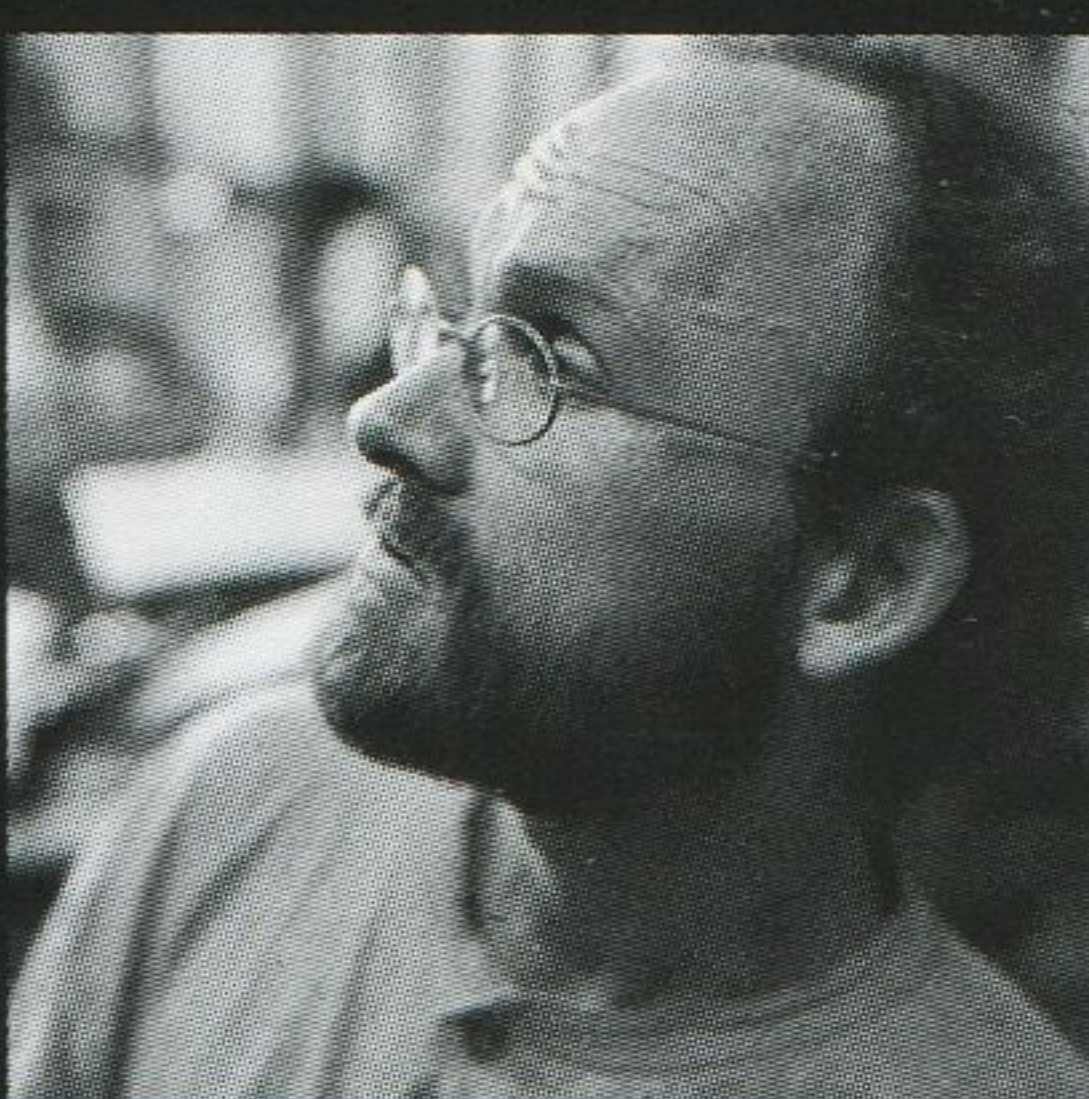
「世界から脱出」すること。おそらくこれこそ、生物学的目的に基づかない文化的な遊びの本質なのではなかろうか。だからこそ猿たちは、それが有為であるか無為であるかなどということはおかまいなしに、ある者は石を打ち合わせ、ある者は木とレスリングをし、ある者はマスクをかぶり、ある者はテレビゲームに夢中になるのである。

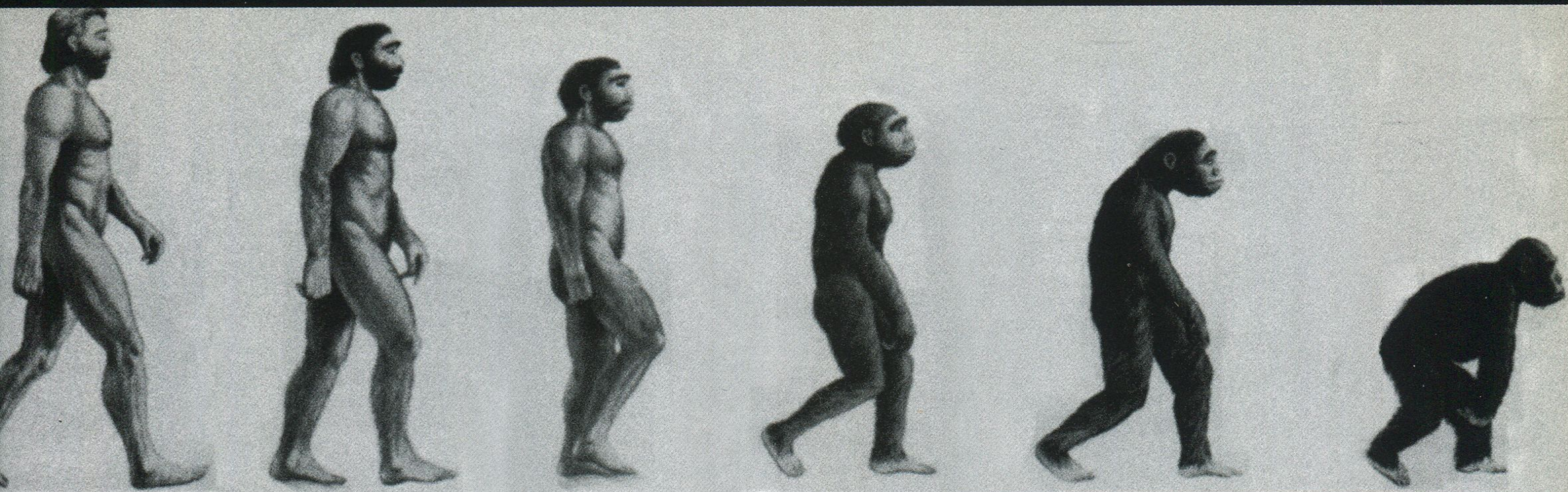
鹿児島の平川動物園にいるローランドゴリラの話は象徴的だ。彼は若いとき、飼育係が小屋の清掃を行ったあと、水に濡れ、滑りのよくなったコンクリ床の上で身体をひねり、それからまるで、バレリーナかフィギュアスケートの選手のようにクルクル回転してみせた。狭い檻の中にいながら、その顔はうっとりと目を閉じ、実に幸せそうだったということだ。誰でも小さいころ、学校の校庭などで、友だちと両手をつなぎ、つまさきを揃え、体を反らせてグルグルと回った経験が一度はあることと思う。あのどこか遠くへ飛んでいってしまいそうな感覚、哄笑、そしてほんの短い間とは言え、こんなにも容易く別の世界へ入り込めてしまうことの喜びを、きっと彼も感じていたに違いない。

「猿の帝国」

ひとつ、疑問がある。それはなぜ、ほとんど全ての動物は大人になると遊びをやめてしまうのに、我々人間は遊びつづけられるのかということだ。実はボノボも、大人になっても遊びつづけられる数少ない種のひとつである。古市剛史助教授は次のように語る。

（注4）宮崎県の幸島のニホンザルは、与えられたサツマイモを海水で洗って食べたり、砂浜にまかれた麦を砂ごと海中に沈め、浮いてきた麦だけを食べたりする。これを最初に始めたのは子供で、やがて群れ全体に広がった。ちなみに「石合わせ遊び」は世界各地の数ヶ所で観察されている。

マイク・A・ハフマン
（Mike・A・Huffman）
1958年生まれ。フォートルイスカレッジ理学部卒。京都大学大学院・理学研究科修士課程、博士後期課程を修了。理学博士。現在、京都大学外国人研究員・客員教授。主に類人猿の薬草使用に関する研究活動に従事。3歳の時、絵本『ひとまねこざる（原題、Curious George）』を読んで、この道に進むことを決定づけられる。

撮影：桜乃アキコ

古市剛史（ふるいち・たけし）
1957年滋賀県生まれ。京都大学大学院理学研究科卒。動物学専攻。理学博士。現在、明治学院大学助教授。ザイール共和国で野生のボノボの社会構造や性行動の研究を進める。著書に『ビーリャの森でアフリカ人・ピグミーチンパンジー』（東京化学同人）『屋久島の野生ニホンザル』（東海大学出版会・共著）など。

「人間やボノボは非常に幼児期が長いんですね。どちらも性成熟するのに15年前後かかる。熱帯雨林や人間社会のように安定した環境に暮らすヒト科のグループというのは、幼児期が延びる傾向にあるんです。子供の時間が長いと、大人になってもそれだけ、精神的にも肉体的にも子供の特質をひきずるようになる。だから遊びをやめない。また、両者の幼形成熟的な点も見逃せません」。

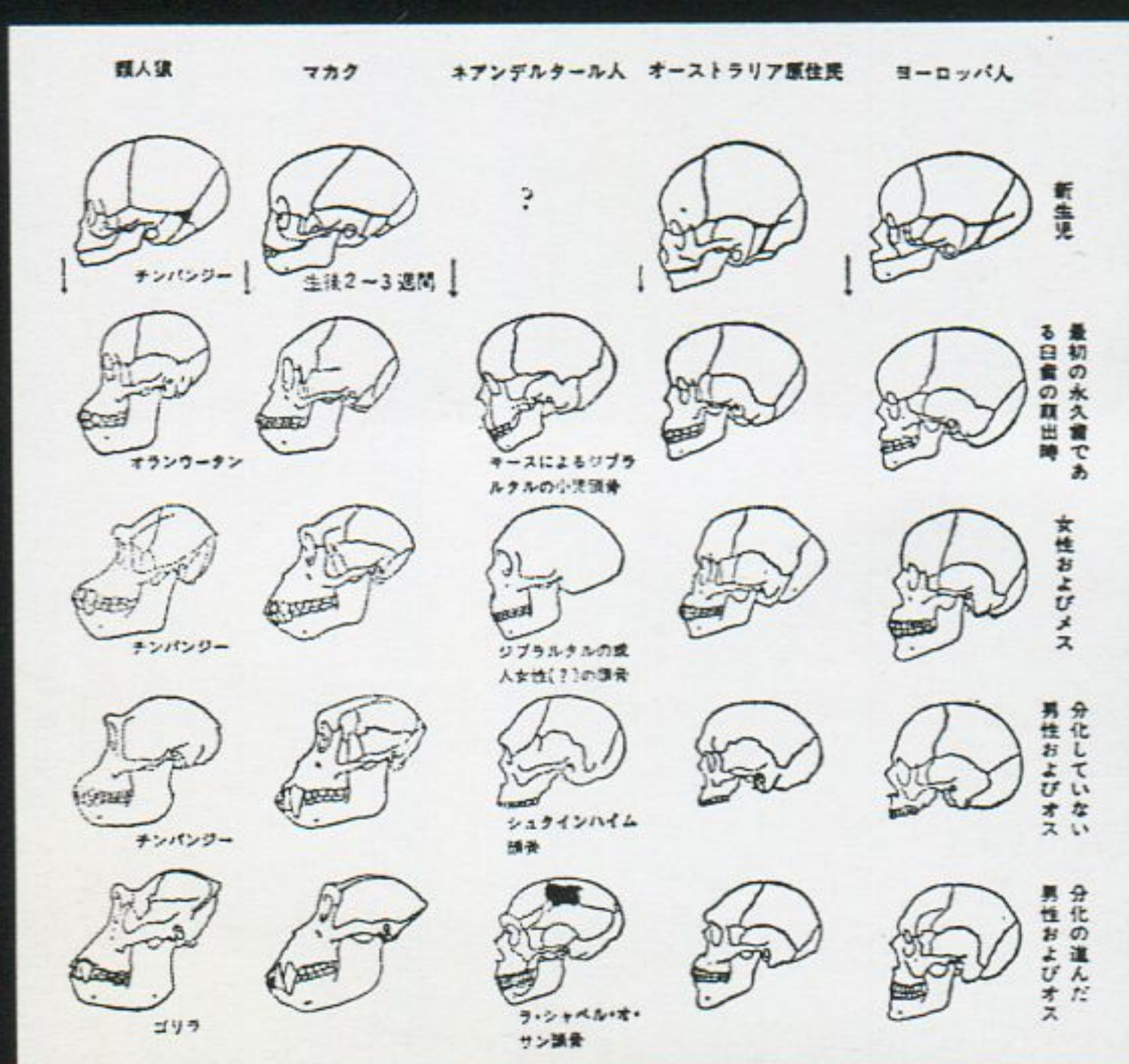
人間とチンパンジーの遺伝子には違いが1%しかない、というのは有名な話だ。しかし、近縁の類人猿と比較した場合、人間にこの「幼形成熟」の特徴が見られることはあまり知られていない。幼形成熟とはネオテニーとも呼ばれ、幼い形のまま性的に成熟してしまう性質を指す。有名な例は、繁殖ができるようになっても幼体のままエラ呼吸をしている両生類、「ウーパールーパー」ことアホロートル（注5）。下の図をご覧になっていただければご理解いただけよう。実は、類人猿の子供と人間は骨格的に似た部分が非常に多い。こうしたネオテニーを想起させるデータは骨格以外の部分でもかなり見受けられ、そのため「ひとは類人猿の胎児である」というような学説も発表されているほどだ。そしてボノボもまた、チンパンジーの若者の胴体と前脚、そして子供の頭蓋骨を持つ、ネオテニー的体形をしている。

「ネオテニーというのは生体の進化として非常に巧みなやり方だと思います。人間やボノボの進化がすべてネオテニーで説明できるとは思いませんが、新しい行動パターンを習得する際、遺伝子の配列レベルで変化を起こすというのは非常に手間がかかるんです。そこで、ある程度で成長をとめ、遊び心や好奇心、冒険心といった子供的気質を維持する。そして、もともと持っている高い知能を、決まった行動パターンに縛られることなく生活に活かし、新しい行動パターンを増やす。結局『遊び』というのは、人の進化とイコールのようなものなんです」。

遊びは無為だからこそ楽しい。それは確かである。だが、無為であることは不毛であるということとは違う。たとえば先の若いニホンザルたちの石遊びについて、ハフマン氏はこのように語る。

「あの遊びからもし、石器の類いが生まれてきたとしても、決しておかしくはないと思います。仮に、彼らが何かの実を割ろうとしたり何かを裂こうとしたとする。そのとき石器というアイデアがパッと浮かぶとは考えにくい。むしろああした遊びの中からでてきたアイデアが、日常の中で活かされていくのではないでしょうか。もちろん彼らはそんなことを意識して遊んでいるわけではありません。遊びは様々なレベルで様々な役立ち方をするため、よく『何々のために動物は遊ぶ』などという言い方がされますが、それはあくまで結果的なものに過ぎない。彼らは楽しいから遊んでいるだけであり、要は、遊びがもともとそれだけのパワーを持っているということなんです」。

「石合わせ遊び」が実際に「石器の類い」を生み出すかどうかはわからない。ただ、その可能性は確かにあるのだろう。だとすれば、我らのコンピュータゲームが何かを生み出す可能性もないとは言えないわけだ。たとえば、生まれたときから128ビット機やネットワークゲームがあった世代がやがてどのような世界観を持つに至るのか、非常に興味深いところではある。

だが、それはいささか大袈裟に過ぎる話だし、無論我々も何かを期待してコンピュータゲームを遊んでいるわけではない。今はただ、この「猿の帝国」に生まれてきたことを素直に喜びたいものだ。

アビー・A・Aによる、霊長類の頭骨の成長に伴う変化の図。

チンパンジーの成体。

まだ幼いチンパンジー。

以上、図版3点、どうぶつ社『ネオテニー』より。

（注5）「ウーパールーパー」という名は、アホロートルの中で色素を持たないアルビノ、つまり白子のことをさして言う。

世界を楽しませた「くすぐったさ」

パックマンという名作を、この際だからふり返ってみる。

ゲームを遊ぶ猿、それは確かにすごい。しかしよく考えてみれば、猿を遊ばせるゲームの方だって相当すごくないだろうか。

『パックマン』。1980年に発表されたこの作品は、ある計算によれば、過去20年間にわたり世界中で100億回以上プレイされてきたという。任天堂の宮本茂氏やワープの飯野賢治氏など、これを「心の一本」とするゲーム制作者も少なくない。発表当時はキャラクター人気も相当なもので、アメリカで放映されたアニメ版『パックマン』は最高視聴率56％という、とんでもない数字を記録した。

このゲームの魅力が、そのシンプルさにあるというのはよく言われることだ。制作者であるナムコ・岩谷徹氏も、今回、我々の取材に応じてこのように語ってくれた。

「『パックマン』においては、とにかくシンプルなゲームルールとシンプルなデザインを追及しました。それが老若男女に受け入れられた要因かと思います。特に女性プレイヤーを強く意識しまして、操作部もレバー1本にしました。ゲーム中での瞬間の判断も上下左右のどちらに行くかだけですので、直感的にゲームを進行させることができるようにしたんです」。

ちなみに岩谷氏自身も、『パックマン』を遊ぶ猿カンジのことは知っているという。

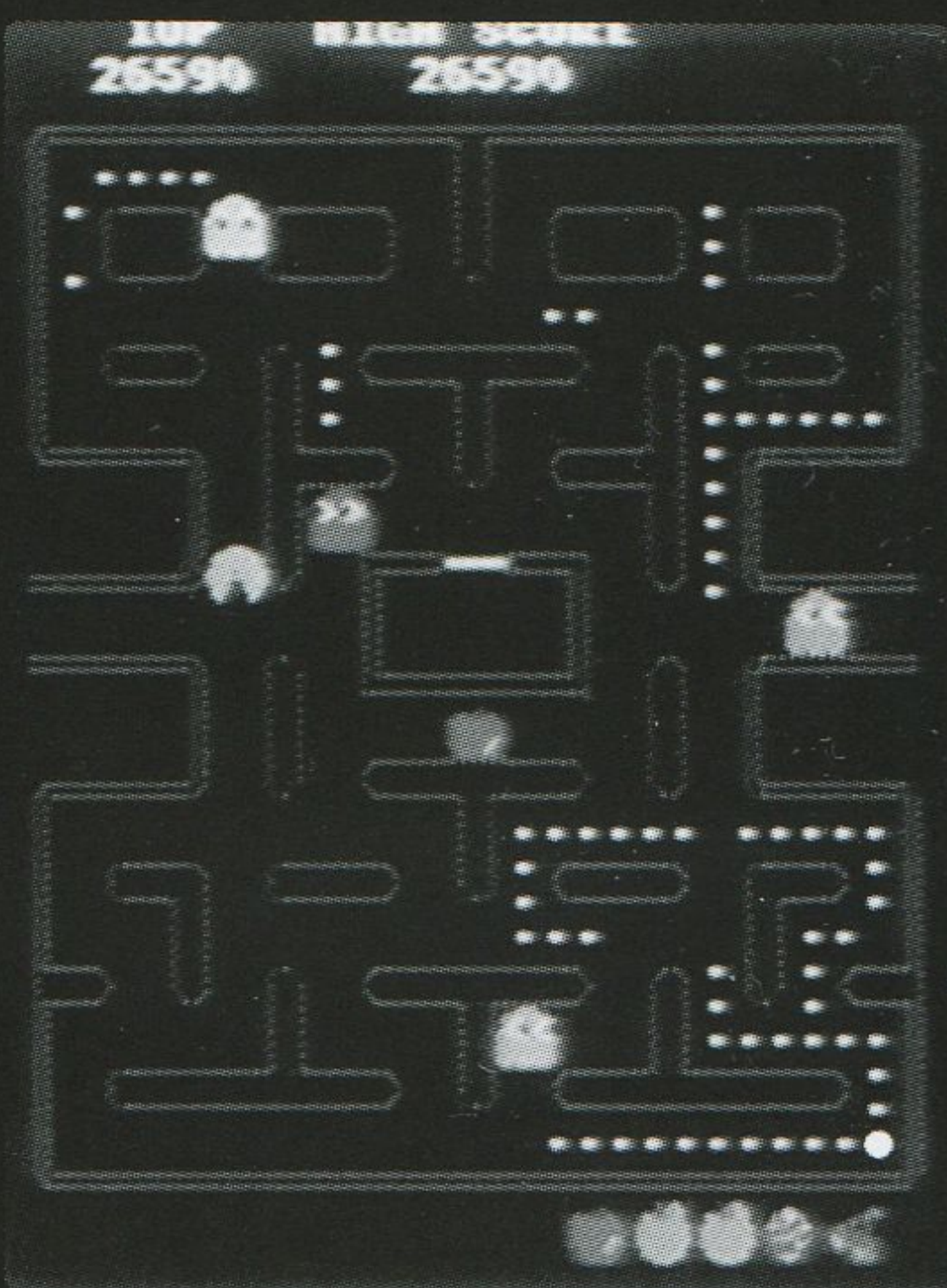
「1年程前のNHKの放送で見た記憶があります。まぁ、『パックマン』が実験材料になっていたのは、あえて選ばれたわけではなく、研究者さんたちが知っているビデオゲームがたまたま『パックマン』ぐらいだったんでしょうね（笑）。ゲームにはルールがあり、複数のルールが存在するとそれだけ複雑なゲームになっていくわけですが、『パックマン』は極端にシンボリックなゲームですので、彼はひとつの単純なルールを理解しているのだと推測しました」。

そもそもパックマンは、「食べる」というシンプルなコンセプトからデザインされている。食べかけのピザを見て閃いたというパックマンのデザインも、素晴らしいほど単純明快。誰にでも伝わりやすいのは確かだろう。だが勿論、シンプルであるというだけの理由で、ここまでの名作になるわけではないことも事実。もしそうならば、一番優れたゲームは結局ジャンケンということになってしまう。

ところで、皆さんは『パックマン』を遊ばれたとき、ある種のくすぐったさを感じた覚えはないだろうか？ 4匹のモンスターの目を盗みながらドットを食べていくときの、あの不思議なくすぐったさ、むずがゆいようなスリル。

岩谷氏はある対談で、ドットはすべて「クッキー」であり、モンスターたちはクッキーが好きな「クッキーモンスター」であることを明かしている。当初、パックマンはクッキーを食い散らかしている存在で、モンスターたちはそれを止めるために彼を追いかけている、という設定があった。そう、つまり『パックマン』とは「盗み食い」をしてゆくゲームなのである。

盗み食いは楽しい。そしてくすぐったい。また、盗み食いがその罪悪感から食べ物の味をよりおいしくするのは、皆さんも小さいときの経験でご存知だろう。そもそもこの盗み食いというやつのせいで、人間は楽園から追放された、などという因果な話もあるくらいだ。

この盗み食いの楽しさをシンプルに表現しているからこそ、『パックマン』は世界中で、老若男女、果ては猿にまで受けいれられる大名作たり得たのである。

パックマン（ACG）
メーカー：ナムコ／発表：80年8月

3.333.360点の栄光 ――― あるいはパックマンで退化した男の話

『パックマン』が世に出て、およそ20年。先日、ついにそのパーフェクト・スコアが達成された。前人未到の333万3360点。この数字が何を意味するか、おわかりになるだろうか？ それはつまり、全256面すべてのドットを食い尽くし、出現したボーナスフルーツをひとつ残らず食べ、すべてのパワーエサを食し、そのたびにイジケモンスターを１匹も逃さず平らげた、ということを意味する。

『ビデオゲームおよびピンボール世界公式記録ブック』の公式記録管理主任ウォルター・デイ氏は、「あまりにも完璧すぎて、比較できるものを見つけるのは難しい。とてつもなく高度な技があってこそ達成できたのだ」と語り、これをアーケード史上最も困難な偉業のひとつとして誉めたたえた。だが、これって「偉業」とかいうよりは、むしろ私をはじめとする世のだめゲーマーたちに、あ～ゲームばっかりやってるとこんなことになっちゃうんだな、こんな得点を出しちゃうようじゃ人生終わりだよな、と反省をうながすホロ苦い見せしめだったんじゃないか、という気がした。この場合、頭に浮かんでいたのはもちろん、黒縁メガネに真っ赤なスタジャン、つんつるてんのジーンズを履き、自分のスニーカーの爪先と話しながら歩いているコネチカット州の無職リバース君27歳であったりするわけだが（先日、同様のカッコで地元駒込を歩いてたら、通りすがりの女子高生たちに言葉でリンチされた）、ところがどっこい、これを成し遂げたのはフロリダ州ハリウッド在住のビリー・ミッチェル氏33歳だという。

彼はホットソース製造会社「リッキーズ・ワールド・フェイマス・ソース」の社長で、三児の子持ち。はっきり言って人生の成功者だ。しかし10代のころ、彼は熱狂的なゲームフリークだった。17歳のとき彼が『ドンキーコング』でマークした世界最高得点はいまだに破られていない。「私は、誰も自分を負かすことはできないという考えにとりつかれ、夢中になっていた。私が一番、だったんだ」。

そもそも『ドンキーコング』や『パックマン』の頃というのはもちろん対戦ゲームなどなく、ゲーマーたちはその競争意識をいわゆる「スコアアタック」に燃やしていたのだった。これは日本でも同じことで、途中メシを食ったり便所に行ったりしながら何時間も黙々とプレイしつづけ、高得点を叩きだし、ハイスコアランキングに３つの文字を入力することに、プレイヤーたちは無常の喜びを感じていたのである。ミッチェル氏に言わせれば『パックマン』の完全攻略法は、すでに1984年の時点でわかっていたという。だが彼はその年、『パックマン』の完全攻略を成し遂げることなく、ゲームそのものから離れてしまった。「もう情熱と意欲がなかったんだ」。そして、ゲームに無駄につぎこんでいたエネルギーをすべて仕事に振りむけることで、経営者として成功したのである。

かくして、金髪でよく気のつくワイフとかわいい子供たちに囲まれ、ハリウッドのプール付き邸宅で極楽生活、すっかりゲーマーとしての牙を抜かれた状態に陥っていたミッチェル氏だったが（予想）、ある日、彼の耳にひとつの情報が入ってきた。「カナダのリック・フォザギールが『パックマン』のパーフェクト・スコアまであと90点というところまで迫った！」。その瞬間の、社長の目つきの豹変具合を想像してもらいたい。彼はこう述懐している。「カナダ人がのこのこと後からやって来て、パーフェクトスコアを引っさらうのは我慢ならなかった。身の程を思い知らせてやろうと思ったんだ……」。馬鹿たれである。

かくしてミッチェル氏は彼の盟友であり『ミズ・パックマン』の世界最高得点記録保持者クリス・エイラ氏と組み、カナダのペアと、独立記念日の週末の二日間『パックマン』で勝負することになった。国の名誉、そして自分の誇りをかけて。

ゲーマーとしての野生を立ちどころに取り戻したミッチェル氏。だが、初日から苦闘が続いた。ゲームを始めて４時間後、ひとりの子供がプラグを引き抜いてしまったのである。「私の憤りは人目にもはっきりわかっただろう」。また彼は勝負の途中、人格崩壊の危機にもさらされたそうだ。「まるで永久にプレイしているみたいな感じだった。約４時間経ったころ、まだあと100面残っていることに気がついた。私は心の中で自分自身を叱咤激励し始めた。自分がおかしくなるんじゃないかと思ったよ」。

だが、彼操るパックマンはそんな辛苦難関を乗り越え、食って食って食いまくった。そしてついに、彼のスコア表示は333万3360点で見事打ち止めとなったのである。

そんな彼の雄姿を見て、金髪のワイフや三人の子供たちは何を思っただろうか？ そこには会社社長や良き夫、良き父としての仮面をかなぐり捨て、ただのゲーマーに退化してゆく一人のおっさんがいたはずである。

本稿の執筆にあたってはオンライン・サイト「HOTWIRED JAPAN」（http://www.hotwired.co.jp/）掲載の記事「『パックマン』でパーフェクトゲーム達成」及び、『ビデオゲームおよびピンボール世界公式記録ブック』の発行元ツイン・ギャラクシー社の上記ホームページを参照させていただきました。

ココントウザイ

古今東西

昔、中学の修学旅行でどこかのドライブインに寄ったことがありました。「きゅうけ〜い」って感じでみんなバスからぞろぞろ降りたのですが、なぜか猿が異様にたむろしておりまして、要は連中、人里に慣れて下りてきてたんですね。「おお、猿だ猿だ」かなんか言いながら、みんな適当にトイレ行ったり菓子を買いこんだりしておりました。そんな中、私が買ったのが「冷凍みかん」の四個パック。あの赤いタイツみたいなのに入ったやつです。るんるる〜ん、てなもんで店か

スーパードンキーコング

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9.800／発売日：'94年11月26日

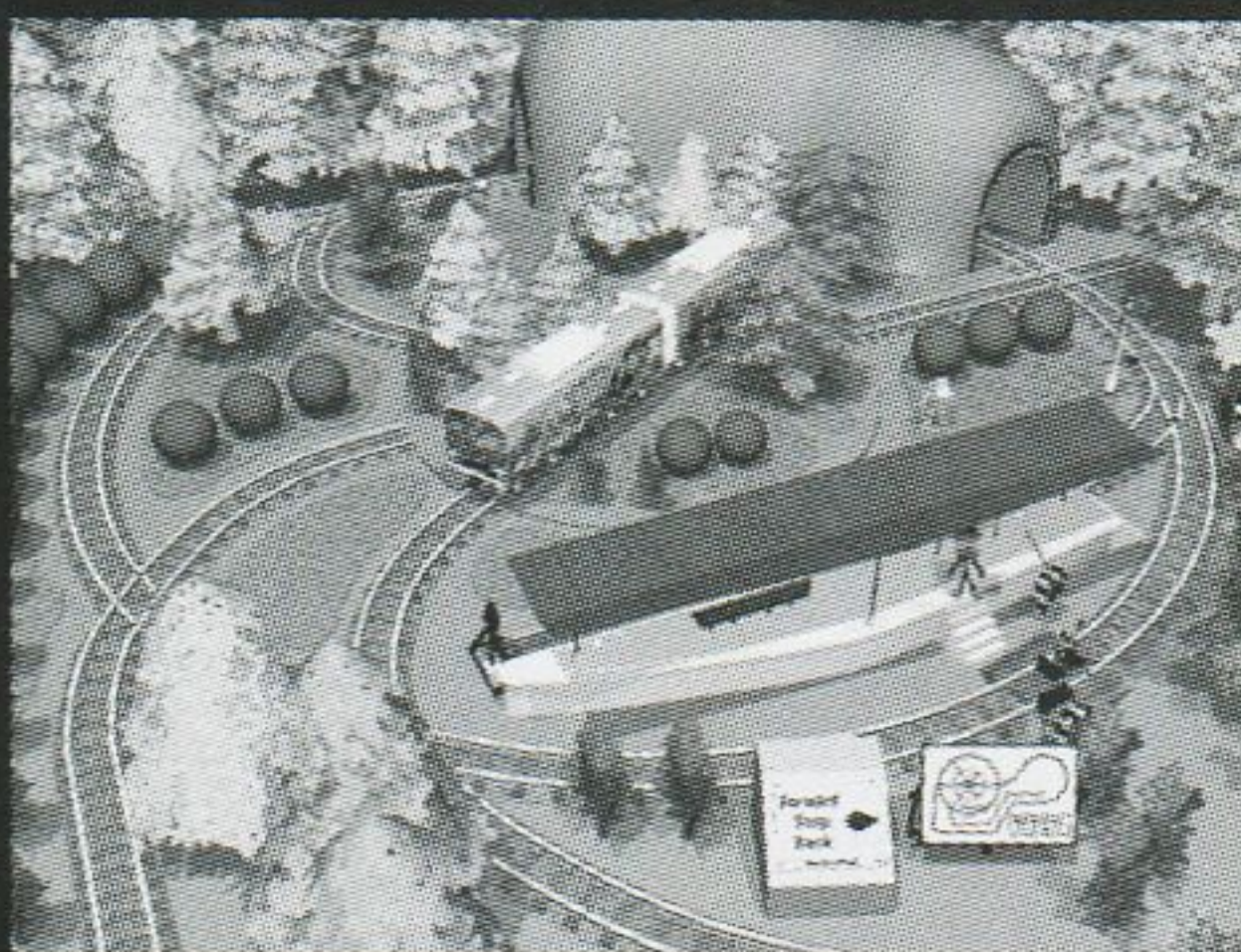
サルのように遊べるだけでなく、自らサルになったつもりで遊ぶことができる稀な一本。当時としては革新的なプリレンダリング技術が採用されており、SFCとは思えないグラフィックも受けて大ヒットとなった。とにかく猿の挙動が素晴らしく、この技術もそのためにあったんじゃないかというほど。難度は高いが理不尽さはなく、機転を利かせ反射神経を研ぎ澄ませれば、初めてのステージでも疾走していけるスピード感が楽しい。拳を地面についてノシノシ歩いてゆくドンキーや、ポリポリ頭をかきながらすばしっこく跳ね回るディディーの姿には、なにやら野生を呼び覚まされてしまうような雰囲気があり、難しさなんか気にせず、ウホウホと進んでゆきたくなる。

バザ〜ルでござ〜るのゲームでござ〜る

メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PCエンジン／価格：￥7.800／発売日：'96年7月26日

PCエンジンの知られざる逸品。制作はあのゲームフリークだ。カゴを逆さにした罠やブルドックなど様々な障害が並ぶ中、バザールがうまくゴールまで辿りつけるよう、あらかじめ様々なコマンドを組みあわせて教えてあげてから、いざ出発、というパズルゲームである。「風が吹けば桶屋が儲かる」式の『インクレディブル・マシーン』を可愛く仕立てたという感じだが、与えられたコマンドの組み合わせにあれこれ頭をヒネっているうち、「これって宙にバナナをブラ下げられて、椅子と棒キレを渡された猿状態？」と自分を客観視させられてしまう。バザールが罠につかまったりすると、例の「バザ〜ルでござ〜る」のロゴが落ちてきて、コーラスがかかるのが可笑しい。

ジャングルパーク

メーカー：デジタローグ／機種：ハイブリッド／価格：￥5.800／発売日：'96年6月1日
メーカー：BMGジャパン／機種：セガサターン／価格：￥4.800／発売日：'98年1月15日
メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：￥4.800／発売日：'98年2月26日

昔トミーやタカラが出していたオモチャのゲームマシンには、不思議なかわいらしさがあった。小さなレースカーを走らせるスロットレーシングや、パチンコ玉を使ったアスレチックゲーム。ひとつのルールに基づいた別の領分の存在を、彼らは小さな体そのもので主張していたのだ。『ジャングルパーク』はグラフィック・デザイナー松本弦人率いる「サルブルネイ」が作り上げたソフト。プレイヤーは主人公のスクエアな猿「SARU」を操り、そんな小さなゲームたちがあちこちに配置された島を巡っていく。勝手に木に登ったり、昼寝を始めたりするSARUの姿がほほえましく、またパップアローダーやデラウェアによる音楽がノスタルジックで可愛らしい世界観とマッチし、不思議ななごみ感を醸しだしている。

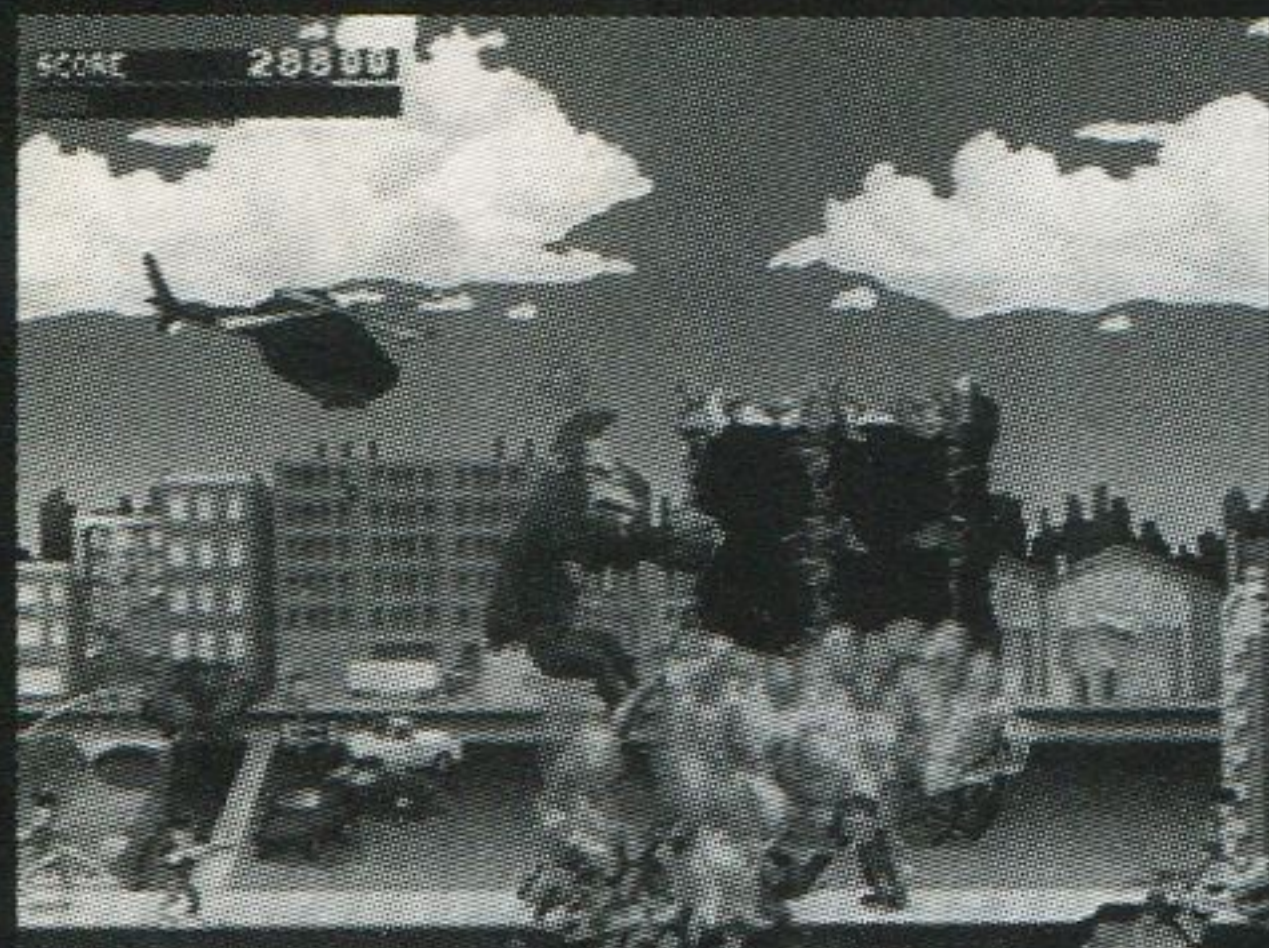
ドンキーコング

メーカー：任天堂／機種：アーケード／発売年度：'81年
機種：ファミリーコンピュータ／価格：￥4.500／発売日：'83年7月15日

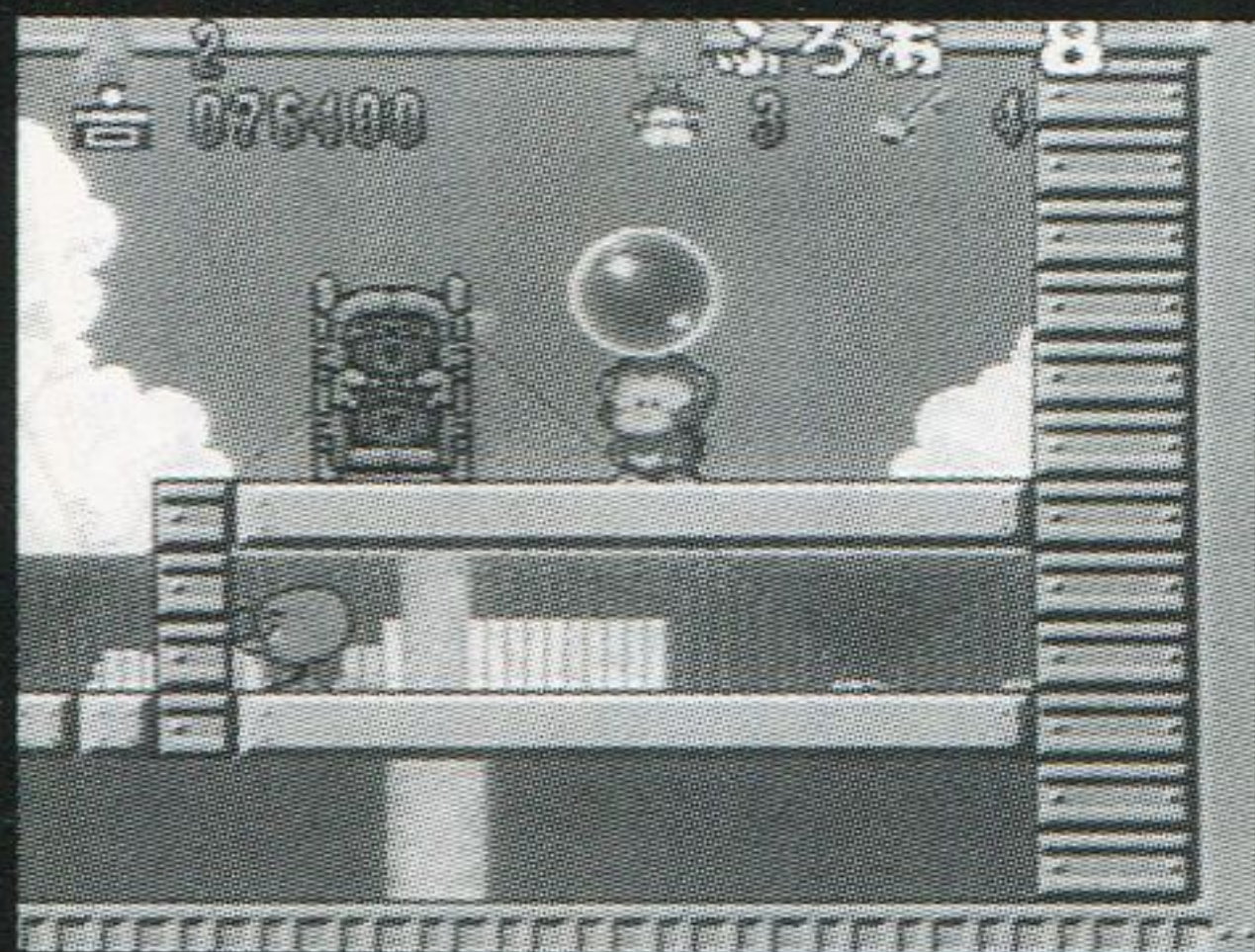
宮本茂の初プロデュース作としてあまりにも有名な『ドンキーコング』。プレイヤーはマリオを操作して、コングにさらわれた「レディ」を救うべく鉄塔を登ってゆく。それまで平面的なものが多かったテレビゲームに蛇腹の構造を持ち込み、さらに全四面それぞれを起伏に富んだステージにすることで、ゲーム全体の密度を高めていた。当時マリオよりコングの方に人気があったのは、最後の四面で足場を外され、墜落する前に見せるその男前なドラミングのせいであろうか。なおモチーフは『キングコング』からだと思われがちだが、本当は『美女と野獣』からとのこと。それにしても、天才には初めから両脇にマリオとドンキーがついていたのだなぁ。

Have you ever seen the monkey?

サルゲー

ら出ると、なにやら強烈な視線を感じました。見ると1匹の猿。小脇に子供がしがみついてる奴です。いやな雰囲気を感じた私は、さっさとバスに戻ろうとしたのですが、いっぱいバスが並んでいる中、どれが自分のかわからなくなってしまいました。逃げる私、それを追う猿。ガシッと冷凍みかんをつかまれ、仕方ないのでくれてやったのですが、五秒ぐらいサルとみかんの引っ張りあいをしてしまったのは、今でも悲しい思い出です。というわけで「サルゲー古今東西」、スタートぉ！

Rampage World Tour

メーカー：MIDWAY／機種：NINTENDO64（要マルチゲームアダプター）／価格：￥11.000／発売年度：'97年

往年のアーケードゲーム『ランページ』のリメイク版。キングコングや恐竜となって、世界中の都市を壊して回る。各都市にあるすべてのビルを叩き壊せば一面クリアだ。当然人間どもも戦闘機や戦車をだして応戦してくるのだが、それにまともに対処しようとしても無駄。撃ってくる弾の弾速が速すぎる上に、相手の当たり判定が小さくて倒しづらい。あまり気にせずビルをガンガン殴りつづけるのが吉。前作ではビルの壊し方にも多少の戦略が必要だったが、そんなものは必要ない模様。クーパー＆シュードサックの『キングコング』の悲哀などハナからありません。ノシノシ歩いてバコバコ壊し、逃げ惑う人々をピーナッツみたいに放り投げて食ったり、戯れにヘリに跳び蹴りくらわせたりするのが実に楽しい。

反省ザル ジロー君の大冒険

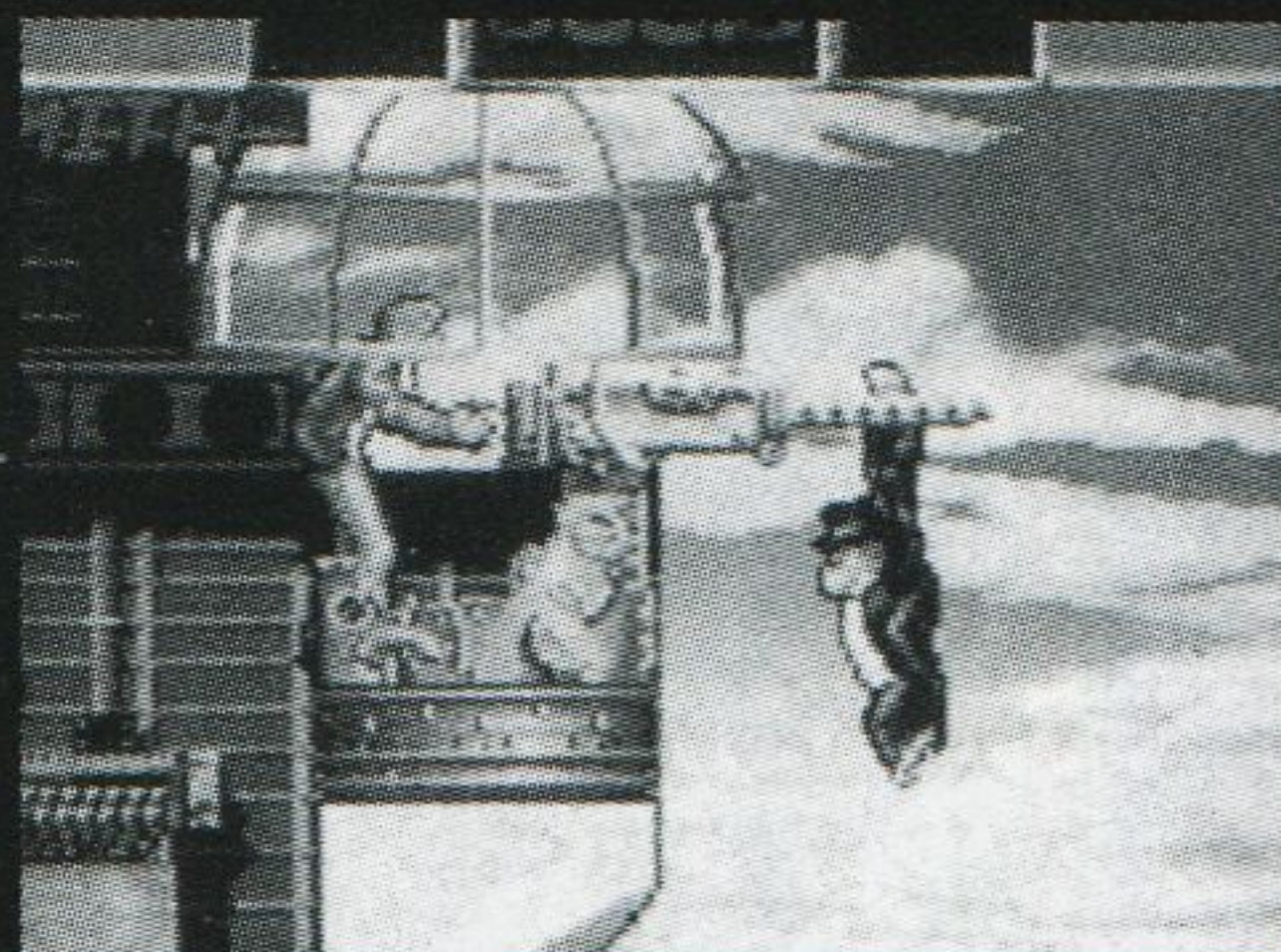
メーカー：ナツメ／機種：スーパーファミコン／価格：￥7.000／発売日：'91年12月27日

タイトルから分かるように、反省猿ジローくんが流行った頃に出たソフト。なぜか「魔女」を倒すことになったジロー君が「メロン」や「オレンジ」や「栗」と戦いながら進んでいくという噴飯ものの設定。まぁ『松村邦洋伝 最強の歴史をぬりかえろ！』とか『UFO仮面ヤキソバン』みたいなもんかと思いきや、ところがどっこい、ゲーム部分は意外と遊べる作りになっている。魔法の泡をヘディングし、どんどん膨らませて破裂させると、泡の大きさに応じて様々な効果で敵を攻撃できる。この攻撃システムがタメと弛緩の気持ちいいリズムを生み出しているのだ。どんなにセンスが悪くても、やっぱりゲームはゲーム性だゼ！と十年一日の如く唱えたくなってしまう。なんだか信じてもらえなそうだが。

元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険

© VAP,INC

メーカー：バップ／機種：ファミリーコンピュータ／価格：￥4.900／発売日：'86年11月21日

『たけしの挑戦状』『星をみるひと』などと並び、ファミコンを代表するクソゲーのひとつとして語りつがれる本作。旅の目的が一切説明されず、「ながいたびがはじまった……」の一行でオープニングを終了されたプレイヤーが放りだされるのは、人も敵もおらず、それどころか街すらないだだっ広い荒野。超鈍重な動きの悟空と三蔵を十字キーに力をこめて動かし、せめて人影はないのかと這うように進んでいくうち、すぐ食料が切れてポクリと餓死してしまう。大勢の無垢な小学生たちにやらずぼったくりを敢行した魔のソフト。だが沙悟浄も八戒も無意味に動きまわってすぐ死に、悟空が単なる連打によって無敵状態を得られる戦闘シーンだけは、なんだか原典に忠実なような気がしなくもない。

アウト フォクシーズ

メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'95年

対戦格闘ブームまっさかりの1995年、ナムコから発表された隠れた力作。殺し屋同士が争う対戦ゲームだが、よくある格闘モノとは一線を画す作りになっている。ビルや列車の内部など、複雑かつ大きなフィールドが戦いの舞台だったのだ。そうした舞台の特性や構造を利用しての攻防（たとえば飛行機の機銃を相手に向けて撃ったり、ドアをしめて弾を防いだり、水で押し流したり）が熱かった。登場する殺し屋たちも動物愛護主義の大量殺人者とか「戦争ごっこ」が好きな幼い双子とか相当カッコいいが、とくに印象的だったのはドゥイーブ。スーツにシルクハットという出立ちで決め、報酬のバナナのために人を殺す、そんな猿。そういや世界初の探偵小説『モルグ街の殺人』も犯人は……。

げっちゅ。

サルゲッチュ批評

サルと人間が生き残りを賭けて戦う アルマゲドンならぬサルマゲドン!?

世界初のアナログコントローラー専用ゲームに、
慣れないプレイヤーは猿におちょくられ、モンキーマンキーコアラッキ～♪

　人間になり損ねた人間に最も近い哺乳類、サル。世間一般では人間より劣っている動物としてサルを捉え、それを用いた煽り文句も存在したりする。例えば、パソコン書籍に「サルでもわかるパソコン教室」というようなコピーが使われている。これは、「サルでもできるのだから、いくら知能程度の低いオマエでも仮にも人間ならばできて当たり前だろう。もしできなければオマエはサル以下ってことだな？」という意味が言外に含まれていると言える。他にも、外人が我々日本人を「人間」と見なしていない時にしばしば使うスラングとして「黄色いサル（イエローモンキー）」や「エテ公」等といったものがあり、また、「サルのようにオナニーしているな」等という表現には、欲望の赴くままに生活している人を理性を備えていないサルに見立ててバカにする、皮肉の意味が込められている。

　霊長類の中で一番賢い頭脳を持っている人間は、サルより崇高な生物と見なされているわけだ。そんな人様より劣る猿を、小馬鹿にされながらも必死になって捕まえていくアクションゲームがこの『サルゲッチュ』だ。

　このゲームは、NINTENDO64の『スーパーマリオ64』に代表される3Dアクションゲームである。コンシューマーが16bit機から32bit、64bit機に移行して、大手ゲームメーカーが自社の技術力を見せびらかせるようにこぞってリリースしてきたジャンルであるが、どれも似たり寄ったりで「やっぱり任天堂のゲーム（マリオ、ゼルダ）は超えられない」という定評をよく聞いた。

　しかし、『サルゲッチュ』は他の3Dアクションゲームと絶対的に違う部分がある。それは世界初のアナログスティック専用ゲームというところだ。左のアナログスティックで主人公を移動させ、右のアナログスティックでサルを捕まえていく。このスティックが非常に微妙で、倒した方向にアイテムを振りかざすことができ、ぐるぐると回すとキャラクターの弧を描くように武器を振りかざすことができる。また、アナログスティックを垂直に押すことによって新たなアクションをすることもある。

　アナログスティック専用ゲームといっても、他のキーもふんだんに使わなければならない。視点を切り替えるのに十字キーを使用するし、ジャンプをするためにRボタンも使う。アイテムを切り替えるのに○△□×ボタンも駆使しなければならない。

　この新しい感覚の操作だけに自在に操れるようになるには、少々時間がかかる。慣れない操作で戸惑っているところを、人様を小馬鹿にした態度のサルにおちょくられるのでかなりの屈辱感を味わうことになる。あと少しでサルを捕まえられそうな時に、操作ミスで逃してしまったり、サルの投げつけてくるバナナの皮で転んだりすると、バナナを剥いた皮なだけに「ムッキー！」とか叫んでしまいたくなる。これではどっちがサルだかわからない。チキショウ。悔しい。ホントに悔しい。私は霊長類でトップの人様なんだぞ。どうしてエテ公ごときに……。

　そんな生意気なエテ公どもを捕まえた時の達成感、爽快感はかけがえのないものがある。人様より劣っているサルを捕まえるのは、人としてできて当然なことの筈なのに、そんなことで小躍りして喜んでいる自分が少し嫌になってくる。どうしてエテ公ごときに……。

　不器用な人間と器用なサル。そう、このゲームに限ってはエテ公ごときのサルの方が、人様より一枚も二枚も上なのである。不器用なりにもプレイしていけば、この複雑な操作にも確実に慣れていくようにきちんとバランス調整されており、サルを簡単に捕まえられるようになって、そこでやっと人間がサルに追いついたことになるのだ。サル達に猿回しならぬ、たらい回しされるプレイヤーは、きっと人間の傲慢な生き方を見つめ直すことであろう。

（岡田英健）

サルを捕まえる瞬間。
サルだけにウキウッキーしちゃう。

おしまい。

サルゲッチュ（ACG）
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5，800／発売日：'99年6月24日

麻布の猿騒動　猿芝居ならぬ猿失敗？

　今年の6月に一匹の猿が逃亡した。麻布に現れたこの猿は、当初「野生の猿」と報道されたが、専門家（何の専門家だ？）がペットの猿ではないかと唱えはじめた。

　この事件を『サルゲッチュ』と絡めたおもしろ可笑しい愉快なコラムを書こうと思ったが、すでに他誌がやっていたのであえて猿取り名人「猿田義昭」さんにスポットを当てたいと思う。

　猿田さんは逃亡した猿を捕まえようとして、一躍ワイドショーの脚光を浴びた。猿田さんはまず、サルの鳴き声を録音したテープを流して誘惑する作戦をとったが、見事に失敗した。同じサルの声を聞いたら、相手が余計に警戒するのではないかと思うのは私だけであろうか？　次にとった行動はフェレットという動物のぬいぐるみを使って誘き寄せようとした。フェレットとはイタチ科の動物で今、人気急上昇中のペットであるが、なぜそんなもので誘き寄せようとするのか？　「フェレットはサルの心を落ち着かせる」と説得力があるの無いのかよく分からないことを語ってくれたが、これも失敗に終わる。

　そんな猿田さんはなぜ、「猿取り名人」なんかに成ろうとしたのか。まさか自分の名字が「猿田」だからじゃないよね？　勘弁してくれよ～。もし、自分がそうだったら死んでも「猿取り名人」にだけは成りたくない。なにはともあれ、猿田さんはこの猿捕獲（エヴァ風に言うと「猿捕完計画」もしくは「猿ベージュ」）に失敗して事実上、名前負けしたのである。

　猿騒動から数ヶ月が経った今では、お尋ね者であった猿は地元の猫ちゃんと仲良くしているという。麻布の住民達は猿に餌をやり、和気藹々と仲良くしてても捕まえるどころではないというのだ。

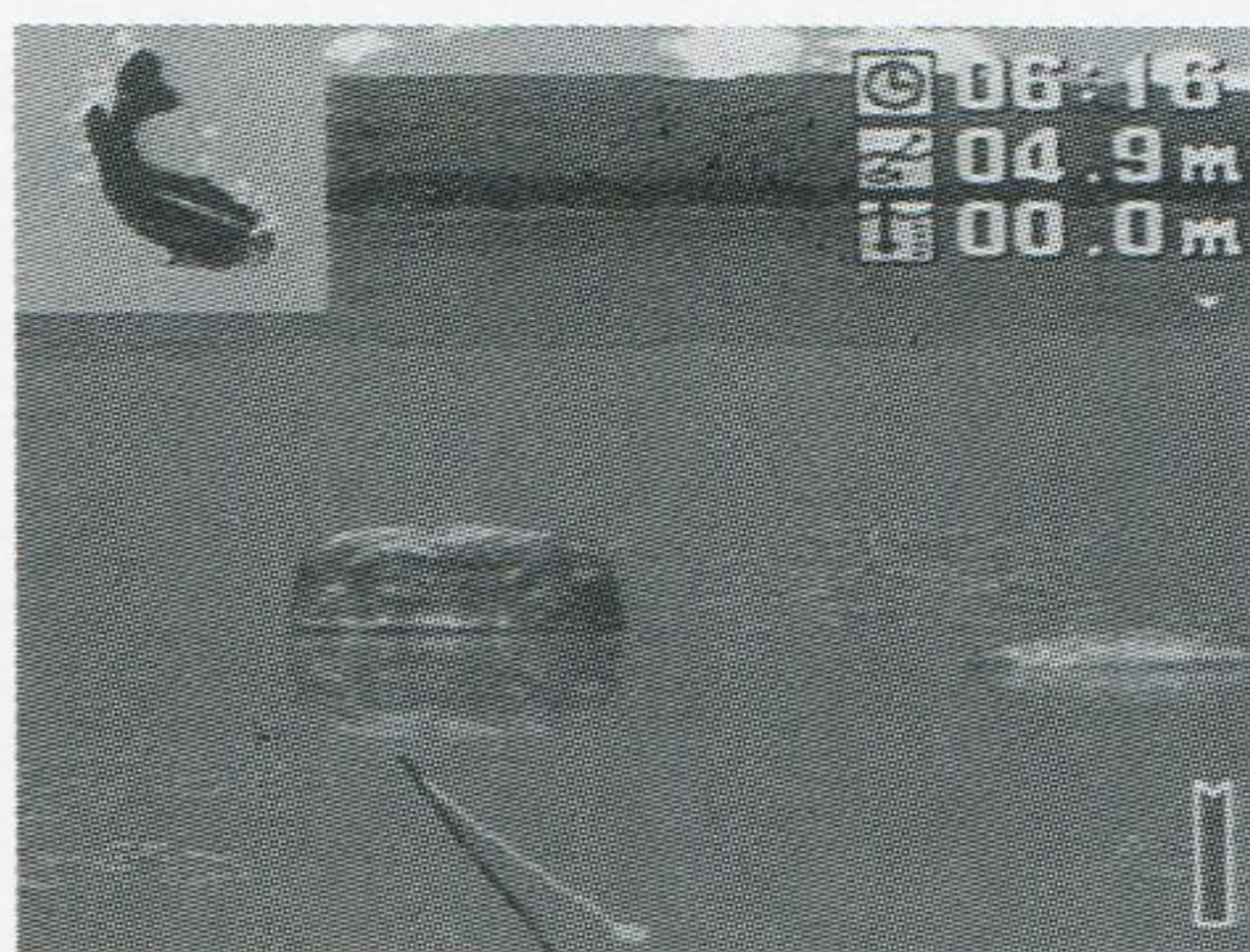
　しかし役所は、そのうち住民達と馴染んで油断している隙を見て捕まえることだろう。その時に住民達は、野良犬を勝手に学校に連れてきて遊んでいるところを、住みつくと面倒なことになるから教師が保健所の人に引き取ってもらおうとして、それに泣きながら駄々をこねる小学生のように反対するのではないであろうか。最初は散々迷惑がっていたのに、人間とはなんて勝手な生き物であろうか。

ぼく自身が、サルに3本毛が増えたようなものですから。

APE
糸井重里、
見えそで見えそう新作情報

『MOTHER3（仮）』（RPG）
メーカー：任天堂／機種：未定／発売日：未定
『MOTHER』がファミコンで登場し、そのリリシズムと感動で世間をシン……とさせてから早や10年。『MOTHER2 ～ギーグの逆襲～』に続くシリーズ3作目、『MOTHER3（仮）』がいよいよ完成に近づいている。章ごとに違うキャラクターを操り、全12章仕立ての物語を体験してゆくRPG。ニンテンドウ・オブ・アメリカのHPに画像が掲載されているのでチェックされたし。ちなみに『MOTHER2』の英題は『EarthBound』。

未公開

『キャベツ（仮）』（SLG）
メーカー：任天堂／機種：未定／発売日：未定
糸井氏が10年近くかけて暖めてきた構想をもとに制作されている育成シミュレーション。このゲームを買ったプレイヤーはそれで、ある生き物を飼うセットを買った形になるという。また、糸井氏はこのゲームについて「デバッグのしようがないソフト」という意味深な発言をしている。ただの育成モノでないことは確かだろう。

『糸井重里のバス釣りNo.1 決定版』（SLG）
メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／発売日：2000年4月発売予定
全国のバス釣り好きに「糸井さん、あんたって本当に釣りが好きなんだね」と溜め息つかせた、釣りゲーの傑作。その完全版が、64にて来年登場予定。コントローラーを磨いて待て。

糸井重里

いといしげさと

1948年群馬県生まれ。「不思議、大好き。」（西武百貨店）から「家内安全は、世界の願い。」（映画『ホーホケキョ となりの山田くん』）まで、数々の名作で知られるコピーライターであり、作家、ゲームクリエイターとしての顔も持つ才人。1989年、APE設立。『MOTHER』『MOTHER2 ～ギーグの逆襲～』『糸井重里のバス釣りNo.1』などを世に送り出したことはあまりにも有名。

現在、NINTENDO64用ソフト『MOTHER3（仮）』『キャベツ（仮）』、そして『糸井重里のバス釣りNo.1』を制作中の糸井重里氏。今やゲームクリエイターとしてもあまりに有名な氏だが、彼は自身が、テレビゲームはもちろん、釣りやモノポリーなど様々な遊びに精通する「ゲームの達人」である。世界モノポリー大会での8位という戦歴は、その遊びの才能を示して余りあるものだろう。また、氏が以前「宝探し」という大がかりな遊びを実行に移したことを記憶されている読者も多いかと思う。あの徳川の埋蔵金探しがTVで放映されはじめたとき、視聴者たちは皆、かの名コピー「くうねるあそぶ。」の持っている凄みに改めて気づかされたものだ。

氏が任天堂とともに作ったゲーム会社の名を、APEという。エイプとはもちろん猿のことだが、「モンキー」とは区別され、正確には尾のない類人猿のことを指す。ふと見ると、おっ？ 氏のホームページ『ほぼ日刊イトイ新聞』にも、なにやら可愛げなサルがマスコットとして登場しているではないか。この符牒は一体なんなのだろう？ 多忙を極める糸井氏にメールで質問したところ、次のような返答が返ってきた。

∨「エイプ」というのは、かなり意味深な社名だと思うのですが、これはどういったところからつけられたのですか？

『2001年宇宙の旅』の、骨を放り投げるサルに衝撃を受けまして、おれらもおんなじようなものじゃん、と思いました。コンピュータはまだ、人間に成れていない、という意味もあります。

∨以前「猿のようにハマる」という、やや自嘲的な物言いが流行ったことがありました。この言葉について、いかが思われましたか？

「サルを笑うものは、サルに笑われる」と思います。

∨あれには「猿のように」ハマったなぁ、と思い起こされる遊びはなんですか？

自慰行為です。

∨『ドラクエ』華やかなりし頃は、高橋源一郎や中沢新一、いとうせいこう、鴻上尚史といった方々がテレビゲームを熱っぽく論じられていました。しかし最近では皆さん、ゲームから離れられてしまったようです。これは今のゲームがあまり面白くなくなってしまったからでしょうか？ 糸井様は今のゲームについて、どのように思われますか？ また、なぜゲームにこだわり続けておられるのでしょうか？

こだわってはいないです。あの遊びでしか夢中にさせられない人々がいることと、テレビゲームでしか表現できない「おもしろさ」があるので、簡単にはやめられません。ただ、それは、作るほうの動機です。やるのは、飽きています。ぼくは、ゲームの向こう側に見える「作家」を尊敬したり、その作品に嫉妬したりするのが好きなのですが、そういう気持ちになることが、あまりなくなっています。

∨現在制作中のゲームですが、開発状況はいかがでしょうか？ また、それぞれどんなゲームになりそうか、お教えください。

『MOTHER3』は、一見ほぼ完成のレベルに近づいています。これからが大勝負なんですよね。『キャベツ』は、磨きのしつこさが大事なので、もう少しすると苦しい時期になるでしょう。『バス釣りNO．1（決定版）』は、もうほとんど出来ました。今年中に出せそうです。スゴイと思いますよ。特に、釣りをしている人に感心されるでしょう。

∨NINTENDO64、あるいは任天堂にこだわられる理由はなんですか？

離れる理由がないことと、ぼくの知っている任天堂の人々が、ぼくの好きな人ばかりだからです。

∨アメリカにいる言語を解する猿たちは、テレビゲームやビデオを楽しむことができるそうです。このことについて、どのように思われますか？

いやぁ、ぼく自身が、サルに3本毛が増えたようなものですから、あんまり違いはないなぁと思います。

∨「事実そのものの冷たさに、私たちは耐えつづけて生きていくことはできない～おめでたい視線を、水中に向けて送りつづける行為、これこそが釣りの基本である」（『誤釣生活』）。「現実って邪悪な感じがするんですよ、意外と」（宮崎駿監督との対談にて）。時折そんな発言をされている糸井さんですが、「遊び」と「現実」の関係について思われるところをお聞かせください。

現実を、遊びの文脈になおして生きると、なんでもおもしろいのです。

現実は不完全なゲームボードであり、不合理なルールを持っている。しかし、人間の一生分の時間で遊ぶには十分すぎるものだ。

∨猿について何か、面白いお話や楽しい思い出話などのようなものがおありでしたら、ぜひお教え下さい。

これは、書いて読ませるのは難しい質問ですね。ぼくは、若いとき、年をとってみんなに相手にされなくなったら、オランウータンと暮らしたいと考えていました。いまは、とりあえず、妻や子供が、まだ逃げていないので考えるのはやめています。

ほぼ日刊イトイ新聞
http://www.1101.com

その名の通り、ほぼ毎日更新されている糸井氏のホームページ。写真家の佐内正史やホンマタカシ、イラストレーターの326、ミュージシャンの鈴木慶一やサエキけんぞう、批評家の吉本隆明やゲージツ家・篠原克之、演劇評論の長谷部浩、アップル・ジャパンの原田社長など名だたる人々から、名だたってはいないけど何やらスゴい人々までが登場。数々の企画も楽しい。斉藤由多加や森川幸人、米光一成など業界の方々も顔をのぞかせている。ゲーム好きにはまず、糸井氏が任天堂の方々から聞いた「ナイスな話」がテンコ盛りの〈樹の上の秘密基地〉がお勧め。下手なゲーム雑誌を余裕で凌駕する内容を誇る。ちなみに、このホームページを育てるのが、糸井氏にとっては今いちばん楽しい遊びなのだそう。

カバーアーティスト・インタビュー

寺田克也

四の五の言わせぬその圧倒的画力で、観る者をねじ伏せつづける「マンガ・アーチスト」寺田克也氏。『月刊ウルトラジャンプ』では「西遊記」原典に静脈注射を打ち込んだかのような暴走マンガ『西遊奇伝大猿王』を連載中の氏だが、その迷いのない豪放な筆使いはまさに野生。以前『ゲーム批評』本誌で連載していたマンガでも、寺田氏はよく見れば必ず、ページのどこかに「猿」あるいは「モンキー」という字を描きこんでいた。相当に猿好きな方なのではないか、とにらんだ『サンダー』編集部は「カバーアーティスト・インタビュー」という名目のもと、現在多忙を極める氏にアプローチを試みた。

寺田克也　てらだかつや
1963年岡山県生まれ。'83年よりフリーで活躍。マンガやゲーム、小説のカバーアートに演劇のポスターなど活動分野は多岐にわたる。10月には講談社から、これまでの絵仕事のほぼすべてを収録した『寺田克也・全部』を刊行予定。

編集部（以下、編）：寺田さんって、やはり猿がかなりお好きなんでしょうか？

寺田（以下、寺）：いんや、別に。

編：では、連載中の漫画に「西遊記」をモチーフとして選ばれた訳は？

寺：「西遊記」嫌いなヤツはいないでしょう。実際、いろんな作家が「西遊記」を取り上げてきた。キャラクター構成とか出てくる妖怪も格好いいし。だけどその割に特撮的な観点や、一枚の絵として見たときのイメージから入っていく人がいなかったんです。その辺から「西遊記」を描きたかった。別に猿がどうとか言うことはない。

編：では、よく自画像の額に「サル」とか書かれているのは？

寺：あれはオレが自他ともに認める猿だからでーす。

編：ゲーム好きでも知られる寺田さんですが、あれは猿みたいにハマったな、というゲームって何かおありですか？

寺：こだわるなぁ。ハマったというと『ゼビウス』。友達ん家のファミコンで1日8時間、毎日やってました。一九か二〇の時。当時金がなかったんだけど、金がなくてもゲームができるというのは感動した。ほんとに指に血豆作ってやってた。あと『テトリス』。昼近くに目が覚めて、飯喰いがてらゲーセンで2時間くらいテトリスった後、「仕事しなきゃ」ってんで仕事場行くんですね。で夕方遅くまで働いてると目の前にブロックが降ってくるので、またゲーセンへ行く。ずーっとそんなこと繰り返してた。

編：長年ゲームをやっていると、腹の立つゲームもいくつかあったと思うのですが。所謂「クソゲー」と呼ばれるような。

寺：いや、実際ゲームを遊び続けるっていうのはクソゲーとの戦いでもあるわけじゃないですか。最悪に腹が立ったのはカプコンの『大魔界村』。俺、本当はすごくアクションが苦手なんです。でもかなりハマったんで、がんばってボスの手前まで行ったんです。そこまで行くと、なんか変な蜂がプーンと飛んでくるんで、「オラ！」ってそれを瞬殺して先へ進む。そしたら味方の爺イが出てきてですね、「おまえはまだボスと戦うには修業不足じゃ！　一から出直せ」とか言うんですよ。で、また一面まで戻されたんで、どこか進め方がヌルかったんだと思った俺は、リセットかけてまた最初から、今度はいちばんハードなやり方でボス直前まで行ったわけ。で、また蜂がプーンって飛んでくるんで、それを「オラ！」って殺して、先へ進んだんです。そしたらやっぱり爺イが出てきて、「一から出直しじゃ」ってまた一面に戻された。あのときは文字どおりハードを壊しそうになった！　二周目でクリアってのが『魔界村』シリーズのお約束、てのはその後知ったことなんだけど逆に怒りは増した増した。一面まで戻される時の衝撃は面白い。でも少々の難易度の変更だけでまた同じことを繰り返さないといけないのはぜんぜん納得いかない。『大魔界村』は一般の評価は悪くないんだけどオレはアレだけは許せん!!　何度もプレイヤーにやらせた面を、また始めからやらせるってのは単なるいじわるでしょ。今製作者が謝ったとしてもゆるせねえ、なんて。まあ要は感覚が合わなかったわけでやんす。

編：なるほど。では逆に、感性にピッときたゲームはありますか？

寺：それは『ボコスカウォーズ』。当時かなりハマっていて、仕事が終わると雨宮監督（注）と一緒に毎日毎日遊んでました。すごく難しいゲームで、なかなか敵の城に辿りつかないんですけど、一応シミュレーションぽい。攻略法がある筈だ、って二人して知恵しぼって、あれこれ陣形や戦略を考えるわけです。「克也これどうだっ、こうやると死なねぇぞ」「ほんとっスね、雨宮さん、すごいっスよ！」とか言いながら。でも、やっぱり駄目で途中で負ける、と。「あれ？　っかしいなぁ」「固めが甘いんスかねー」なんつって、かれこれ一ヶ月ぐらいやってたな。ある日、やっと敵の城の前まで着いたんです。「やったぞ、克也！」「ついに来たっスね！」なんて大喜びしたんですけど、よく見たら城の中がトンネル状の一本道になっててですね、それ見て二人で気づいた、「このゲーム、運のみじゃん」って。

編：あらー。

寺：でも、それはすごく爽快なショックでした。将棋にしろチェスにしろ、ゲームって本来、対人で遊ぶもんでしょ？　一人遊びって普通、やってもそれほど面白くはないわけです。でも面白いコンピュータゲームはある。それは俺にとってプログラマーと勝負ができるゲームだったんです。俺たちはその「勝負」のつもりで、『ボコスカ』をやっていた。ところが要はラショウさんに遊ばされていたわけです。「やられた！」という感じで、あれは今でも心の一本。

編：まさに手のひらの上で遊ばされていたわけですね、孫悟空のように。

寺：……まぁ、猿は好きなんだけどね。

編：やっぱり！

寺：動物園に行ったときなんかは、猿山の前ではやっぱり足止まりますから。好きなのはニホンザル。マントヒヒとかみたいに変な色がついてないし、手長猿みたいに体の一部が変に突出したりしてない。見た目のバランスがすごく出来てる。孫悟空のモデルって金絲猴だというのが今まで定説になっていたんですが、最近の説ではニホンザルと似てる仲間のアカゲザルがモデルらしいよ。

編：なるほど。連載中の『大猿王』はいよいよ天竺に乗り込んだところですが、もうクライマックスも近いのでしょうか。

寺：いや、まだ3分の2です。とりあえず単行本2巻めまで描いたんですが、実際出るのは来年の春ぐらい。これから色塗るんで。まぁ、楽しみにしていてください。

編：最後に、今回描いていただいた表紙の猿ですが、なにか見慣れぬゲームを遊んでいますね。

寺：あれはニセ『カリフォルニア・ゲームス』。いいゲームでした。ハードはやっぱリンクス2ってことで。

（注）雨宮監督……雨宮慶太。有限クラウド代表。映画『ゼイラム』『ゼイラム2』で特撮映画界で絶対的な地位を築く。テレビゲーム『七ツ風の島物語』では原案、ゲーム／キャラクターデザイン、総合演出等を担当した。

●『大魔界村』
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'89年
6種類の武器を用い、魔王ルシファーからプリンセスを救いだす横スクロール・アクション。『魔界村』シリーズの例に漏れぬ高難度を誇るアーケード作品。殺気満点のトラップや敵の動きは、傷口に塩を塗り込んでくるかのような辛さ。針のムシロを一歩一歩踏みしめて行くかのごときツラさに、逆にハマるものが続出した。その後、メガドライブにも移植されている。

●『ボコスカウォーズ』
メーカー：アスキー／機種：ファミリーコンピュータ／価格：￥5.500／発売日：'85年12月14日
現イタチョコシステム・ラショウ氏の出世作。プレイヤーはスレン王を操り、宿敵オゴレス王を倒すべく進軍してゆく。魔法によって木や岩に変えられたり、捕虜として牢獄に閉じ込められた兵卒たちを救いだすたび、軍隊は大きくなっていくのだが、同時に全体の統率をとるのも難しくなってくる。また騎士や兵卒など各キャラクターに強さの値が設定されているものの、戦闘中プレイヤーは見ていることしかできず、結果はとどのつまり確率が決めてしまう。以上のことで「操作性が悪い」「勝敗が納得できない」とクソゲー呼ばわりされることも少なくない。

●『西遊奇伝　大猿王1』
発行：集英社
終始哮り狂いっぱなしの孫悟空、縛りあげられたまま馬で運ばれてゆくボンデージな三蔵法師、豚野郎という言葉がにつかわしい猪八戒、切り落とされて首だけになった沙悟浄らが、釈迦を殺すべく天竺へ殴りこみをかける暴走マンガ。迫力の戦闘シーンから細部の意匠に至るまで、1コマ1コマが尋常でないテンションで描かれ、読む者に、口の中で爆竹を破裂させたかのような衝撃を与える。現在『月刊ウルトラジャンプ』上で連載中。

恐怖の軍事計画、プロジェクトX

ここにもまたゲームをする猿たちが……

バージルはアフリカで捕えられ、実験のためアメリカに連れてこられた子猿。だが彼はまんざらでもなかった。先生がやさしく手話を教えてくれ、それを使って自分といつもお喋りしてくれるからだ。彼が受けていた実験は、猿を使った言葉の実験だったのだ。だがある日、大学の研究資金が打ち切られ、彼は急に違う場所へ連れていかれることになった。着いた先はアメリカ空軍の基地。そこで彼が見たのは、なぜか毎日フライト・シミュレーターの訓練を受けている仲間たちの姿だった……。

『飛べ、バージル』は'87年のアメリカ映画。ここにもまた、ゲームをする猿たちが登場する。なぜ、このアメリカ軍は猿にフライト・シミュレーターなどをさせているのか。実はここでは、フライト・シミュレーターを覚えた猿たちを使って、ある実験を行っていたのである。それは上達した猿から順にフライト・シミュレーター操作中、致死量の放射能を浴びせ、その後どのくらいゲームに触っていられるか観察するというものだった。つまり戦争になった際、被爆したパイロットがどのくらい飛んでいられるのか、肉体的な面からデータを集計していたのである。

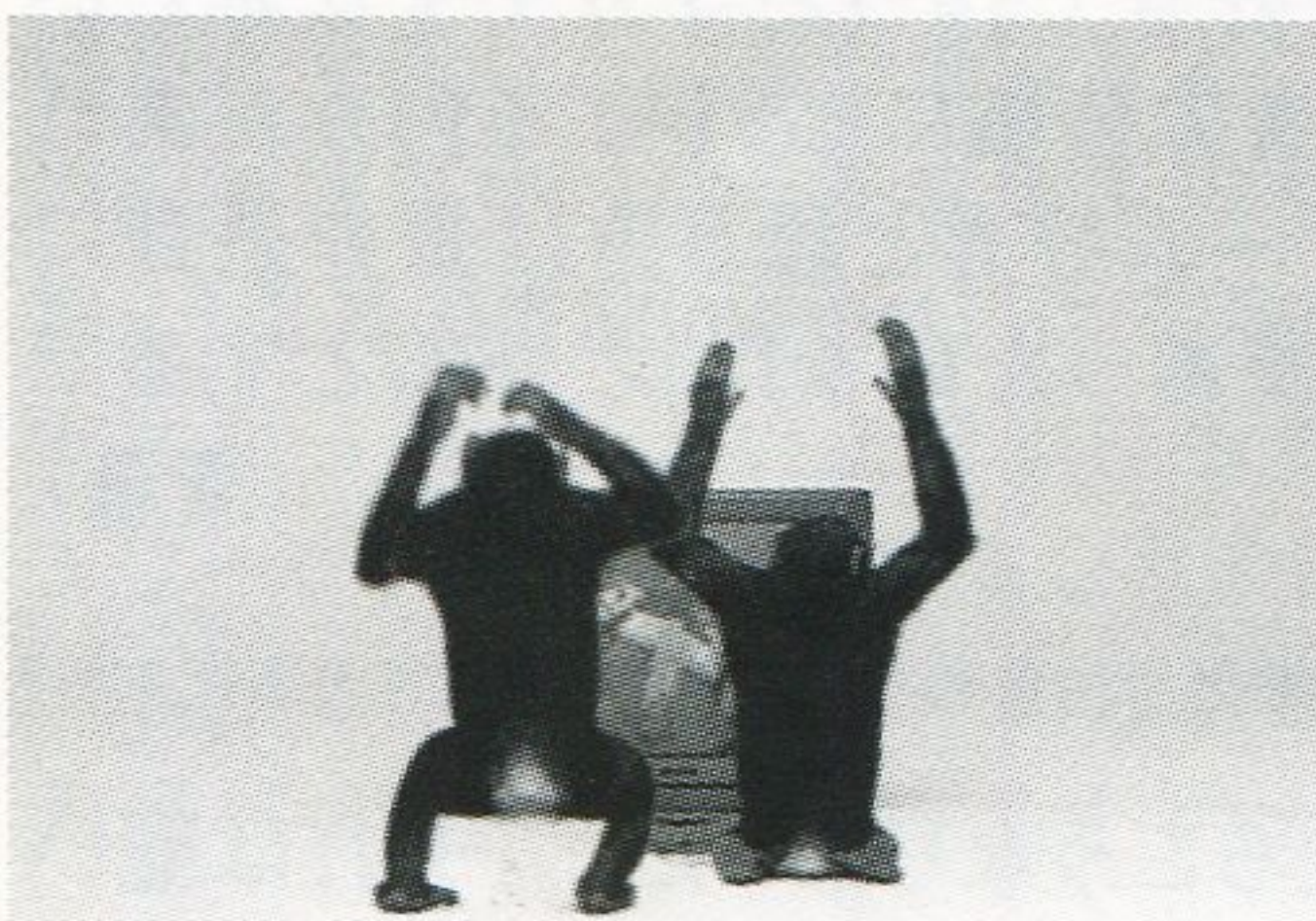
驚くべきは、この実験が「プロジェクトX」という計画名で実際、'80年代にアメリカで行われていたということだ。これは実話を基にした映画なのである。「プロジェクトX」はやがて、自然保護団体に知られることになり、世論の猛烈な反発をくらって頓挫することとなった。このような動物の軍事利用というのは他にも犬やイルカなどで知られることである。人間と意思の疎通ができる動物に限って、こうした使われ方をしてしまうというのはなんとも痛ましい話だ。

ちなみに『飛べ、バージル』では、最後に猿たちが大反乱を起こして研究所を破壊。その機に乗じて、気のいい空軍のアンちゃん（『ウォーゲーム』の主人公を演じたマシュー・ブロデリック）に逃がしてもらったバージルが、空軍に包囲された中セスナ機に乗って脱出する、という清々しくも馬鹿馬鹿しいハッピーエンドを迎える。ええ話や。

フライト・シミュレーターの訓練を受ける猿たち。映画『飛べ、バージル プロジェクトX』('87)より。

泣くなセガール、オスだろう。

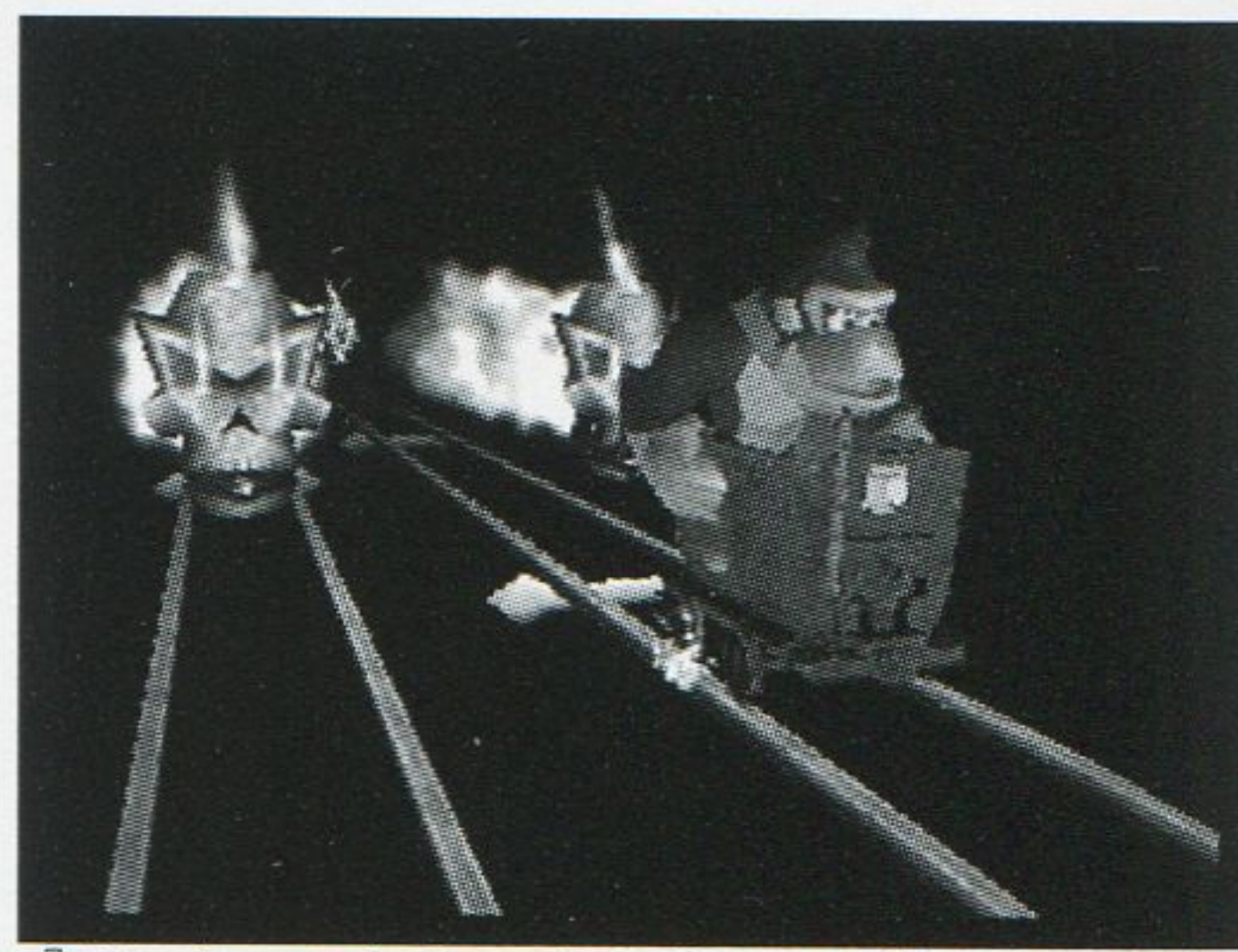
このパッドを握りしめているお猿さん、皆さん、まだお忘れじゃないですよね？ そう、セガール君です。あれはまだ、プレステとサターンが良きライバルだった頃のこと。プレステでタイクツそうに遊ぶアンソニーの脇で、彼は「うきゃほうきゃほぅ」とサターンに狂喜しておりました。今にして思えば通な猿でした。セイタカアワダチソウかブラックバスのような繁殖力を持つギャルゲー群に、ゲームショップのサターン棚が埋め尽くされたのはその数年後のこと。やはり彼もまた、あの棚を前にして途方に暮れた表情をしていたのかと思うと、思わず口を覆って顔を背けたくなってしまいます。ああ、かわいそうな猿！ 猿だからなにが起こっているかわからないんだ……！

でもきっと、これからはドリームキャストが彼をいっぱい楽しませてくれるに違いありません。そう願いたいものです。

立ちあがってる方がセガール（か？）。興奮してるのです。

『ドンキー64』、アメリカでついに発売決定！

He's big. He's bad. He's back.

1、2、3と続いた『スーパードンキーコング』シリーズの最新作『ドンキーコング64』の開発が発表されたのは、すでに2年前。当初のリリース予定が'98年末だったということで、もう随分待たされているのだが、この度ようやくアメリカでの発売が決定した。ゲーム画面をご覧になっていただければおわかりかと思うが、パッと見はいかにも64な3Dアクション風。だがレア社のケン・ロブ氏によれば、目的がはっきりとした一直線なゲーム性を持っているとの事。わかってらっしゃる！『スーパードンキー』シリーズの魅力とは、なによりあの野性味にある。ノシノシ進んでいくのが『ドンキー』であって、3D空間をあちこち探索させられるようなゲームは、この際お呼びじゃないのだ。ちなみに今回は、お馴染みドンキーとディディーの他、新キャラのタイニー、チャンキー、ランキーが暴れまくるとのこと。日本でも同時に発売してくれると嬉しいのですが、一体どうなるんでしょうか。

ドンキーコング64（仮）
メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64
（ハイレゾパック専用）／価格：未定／米国
発売日：'99年11月22日

『ドンキー64』はハイレゾパック専用。さぞかしグラフィックもイカすのだろう。

モンキーセンターで考えた。

今回の取材先のひとつである霊長類研究所からの帰り道、私はその近場にある日本モンキーセンターに立ち寄った。ここは約100種類近い猿たちが集められた猿専門の動物園みたいなところなのだが、なんだかまさに「猿の帝国」の様相であった。

そして、それとはなんの関係もなく、私はふたりの人間のことを思いだした。ひとりは新聞でも報道されたタイの14歳の少年である。彼は「今度生まれてくるときはコンピュータゲームのプログラマーとして日本に生まれてくる」と言い残して自ら命を絶ったという。タイでは日本の映像メディアがかなり普及しており、テレビゲームもその例外ではないらしい。彼は大のゲームファンで、自殺の動機のひとつとしては『ファイナルファンタジーⅦ』が日本語で、ストーリーがまったくわからずプレイできなかったことが挙げられているそうだ。

もうひとりの人間は、私の知人である。彼は私の貸してやった『伝説のオウガバトル』をクリア後中古屋に売り飛ばしたりするようなヒドい男なのだが、会社勤めであるにもかかわらず、あるゲームにはまって毎晩寝ずにプレイしては会社に遅刻。１週間それを続けた揚げ句、社内で嘔吐してクビになった。しかし、相変わらず元気である。

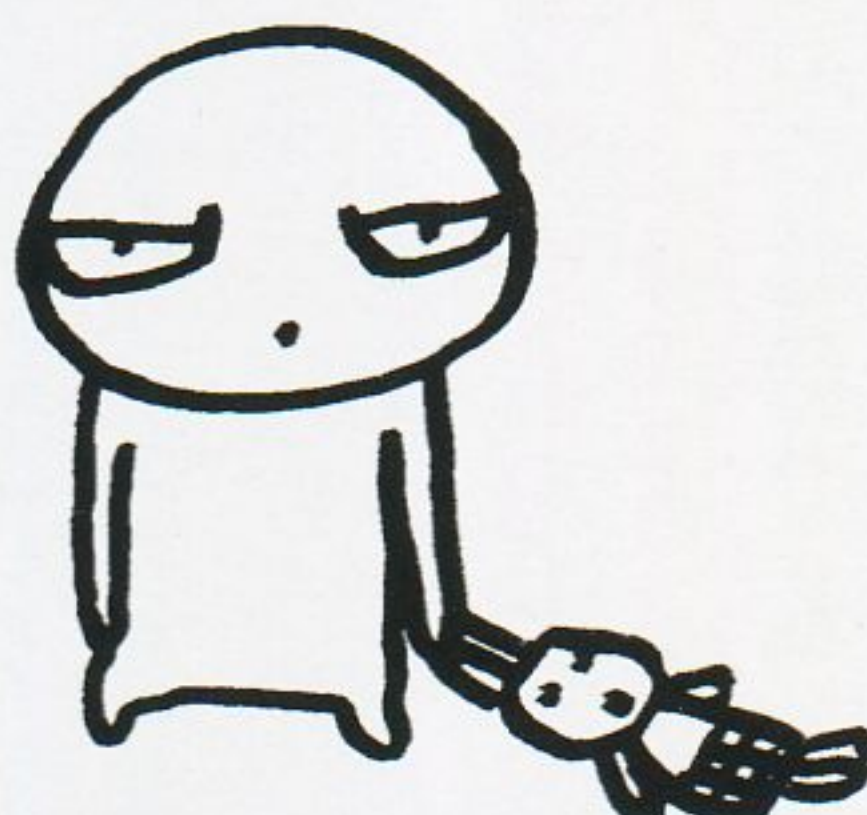
どちらも「馬鹿かおまえら」だ。しかし前者の少年には本気で腹が立つのに対し、後者の知人のことはちょびっと尊敬している。

GAME HIHYOU EXTRA VERSION
Thunder
ゲーム批評

ゲーム批評10月号増刊
第6巻第13号通巻46号
1999年10月3日発行
定価890円（本体848円）

STAFF

発行人	武内静夫
編集長	斎藤亜弓
編集	小野塚謙太
	松平しの
	古庄浩二
	岡田英健
カバーデザイン	赤木久生
アートディレクション	小林洋貴
DTP	杉戸　岳
	福田武史
イラスト	さいとーあゆみ
	小林洋貴
協力	岡元建三
	荻野　寛
	松永公一
	角南有紀
	高野佳代子
販売営業	長谷川安次
	加藤　勝
印刷	図書印刷

株式会社マイクロデザイン出版局
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル
TEL.03-3261-1641（販売）
FAX.03-3551-1208

編集後記

『ゲーム批評』を離れ、『ゲーム批評』とはまたひと味ちがったゲームの切り口を探し、模索の末生まれた本誌『サンダー』はいかがでしたか？　とはいっても『アニメ批評』のゲーム好きなメンツが好きで作ったワガママな本という印象も。とりあえず、このコンテンツの中に読者の皆様にヒットする何かがあれば本望です。しかし、巻末で特集した『EQ』はゲーム好きと思う方は是非是非にチャレンジしてみて下さい。きっと「こんな世界があったのか!?」と愕然とするでしょう。ちょっと大ゲサかな？
（斎藤）

祝『サンダー』増刊！　やりたいようにやったらこうなりました！　それは置いといて、最近やって唸ったのがコナミの『サイレント・ヒル』。吐き気を催すほどの恐怖と映画的なカメラ・アングルで魅せ、結局、事件の真相は明らかにせぬまま、とてつもなく不幸で禍々しい何かが起こったことだけを匂わせ、そのままアストル・ピアソラばりの重いタンゴでスタッフロールを流しだす！　くぅぅ渋い！　無記名の人々の悲しみと恐怖を描いた、'99年度邦ゲーの最高傑作だと思います（まだ早いか）。
（小野塚）

たぶん、ゲームという概念がツーカーのように分かりあっていた時代はとっくの昔に終わってしまっている。それでも『ゼルダの伝説　時のオカリナ』をいまさらどろどろになるまで遊び、『久遠の絆』をリプレイして、何はともあれ稚気に溢れた熱さみたいなものを感じたり、今更『シャドウラン』にはまったり、全然一貫性はないけれども、とりあえず自分の中でのゲームという存在を整理してみたら、こんな雑誌（の一部）になった。こういう切り口もあるってことで、ひとつよろしく。
（松平）

RPGをいくつも遊んでアイテム集めてキャラクター育てて世界を救う。でも結局最後は一人なんですよね。でも『EQ』は、世界の中の「俺」になれるゲームです。いまはようやく世界を自由に歩けるようになったばかり。まだ見ぬ人に会いに、これからも冒険を続けようと思います。ところで、私、この本でこの編集部とはお別れです。これまで本当にいろいろな経験をさせていただきました。この場を借りてお礼申し上げます。これからも『アニメ批評』、『ゲーム批評』をよろしくお願いしますね。
（古庄）

我が社の5階にある便座は、ちょっとした問題がある。何が問題かというと、座るとお尻が痛くなるのだ。便座にヒビが入っており、そこに体重をかけるとお尻の肉が入り込んで、ミミズ腫れのような傷痕が付いてしまう。でも、未だかつて社内でそんな話は誰からも聞いたことがなかった。もっとお互い何でも話し合えるようになるのが、理想の会社像だと思うのだが、いかがなものだろうか？　だから僕はあえてこの誌上で語る。5階のトイレで用をたす時は便座にすわるな、と……。
（岡田）

ネットワークゲーム

日本の現状

新時代のビジネスとして注目の集まるネットワークゲーム。すそ野の広がりつつある日本のネットワークゲームの現状とは。

次々と始まるネットワークサービス

ネットワークゲームサービスは、成長の見込まれるインターネットビジネスの中でも特に注目されている分野のひとつである。'98年から'99年にかけて、大手企業のネットワークゲームサービスへの参入が相次いだ。'98年6月には、NTTデータ通信が、『ゲーマーズ・ドリーム』の設立を発表。また同年9月には、富士通が米国第2位のサービスである『エムプレイヤー・コム』の国内での独占運営権を得たと発表した。また光栄など、ゲームメーカーも独自サーバーを立ててのサービスを開始。『信長の野望Internet』は3万本を売るヒットとなった。いよいよ日本にも本格的なネットワークゲーム時代が到来したかに思われた。

しかし、国内ユーザーの注目が特に高かった『ゲーマーズ・ドリーム』の大型RPG『ダークアイズ』（ネクステック）は、'99年2月のサービス開始当初は好調だったものの、その後は大きなブレイクを迎えられずにいる。ユーザーの声を拾ってみると、「マニュアルに載っていることが実装されていなかったり、またそうしたことへの対応も遅く、ネットワークのメリットを感じられない」という不満が聞かれた。また富士通の運営するサービス『ゲームパーク』も、当初予定していたサービスに対する課金を断念、ユーザー負担を減らす形で、会員数の獲得を最優先する方針を決定した。

先行各社がなかなか追い風を捕まえられずにいるなか、大手サービスプロバイダーのSo-netを運営するソニーコミュニケーションネットワークが新たなネットワークサービス「PartyCrew」を開始した。今年4月からWin版の対戦麻雀ゲーム『Jong Plugged』のサービスを開始、また10月からは本格的3Dアドベンチャー『SARAC』のテスト運営を始め、以降も『Diablo』型のRPGや、戦国SLGを随時投入していく。現在稼動している『Jong Plugged』は会員7000人を獲得、現在も順調に会員数を伸ばしている。「プロバイダ間の競争の武器として、エンターテインメントは外せません」と語るのは同社プロデューサー、高木信之氏。プロバイダは1年1000社という勢いで増加しているともいわれ、その競争は激化している。プロバイダの選択の基準の一つとしてゲームというコンテンツを用意する。こうした流れはSo-netのみにとどまらず、他のプロバイダや検索エンジンサイトでも始まっている。だが、閑古鳥の鳴くサービスも目立つという実情も一方ではある。

「Party Crew」はプロバイダのセールスポイントとしてだけでなく、このサービス単体で収益を上げることを目標に掲げている。「ネットワークゲームサービスは会員制のビジネス。適時なイベントなど、長きにわたって楽しんでもらえる、ビデオゲームとは違ったサービスの提供の仕方が必要でしょうね。ただ、1社でマーケットを作り出すのは無理です。コンシューマを含め、多くの会社が参加することで、ネットワークゲーム自体を盛り上げていく必要はあるでしょうね」と高木氏は語る。

So-netの『Jong Plugged』。So-net利用者は月額300円、一般会員は月額500円で利用できる。
http://www.so-net.ne.jp/jong/

コンシューマゲームもネットワーク時代へ

さて、最近ではコンシューマゲーム機も、ネットワークの活用に非常に積極的である。SCE、任天堂の新ハード、PS2、ドルフィンは共に通信対応を謳っており、またワンダースワン、ゲームボーイといった携帯ゲーム機もネットワークにつながる予定だ。

そして、この分野で最も先行したのが、セガのDreamcastである。モデムの本体への標準装備を武器に、ネットワークゲームサービスへセガは早々に乗り出した。だが、コンテンツ不足や、通信費の問題など、課題を抱えたままの船出であったことも否めない。

6月には本体価格を1万円引き下げ、9月に欧米への本体投入を控えるDreamcastは、今まさに第2のスタートを切ろうとしている。「通信料金の問題ですが、データ オン デマンドを利用することで東京以外のユーザーの方にも不利のない対戦を楽しんでいただけるようになりました」と語るのはセガ、ネットワーク事業開発室の西原由貴雄氏である。データ オン デマンドとは、KDDの行なっている通信サービス。これにより全国どこからでも1分9～10円という料金でDWANGOへの接続が可能になった。

また同社ドリームキャスト事業部の柴崎敏弘氏は「Dreamcastが出るまでは、開発者の通信に関する知識が少なかった。ですが、Dreamcastが出たことで知識も増え、開発者の想像力も膨らんでいます。今後は対戦だけに限らず、何らかの形で通信を使うタイトルがもっと増えていきます」と語る。

DCの新作3DSTG『フレームグライド』の対戦は、現在大変な盛り上がりを見せている。

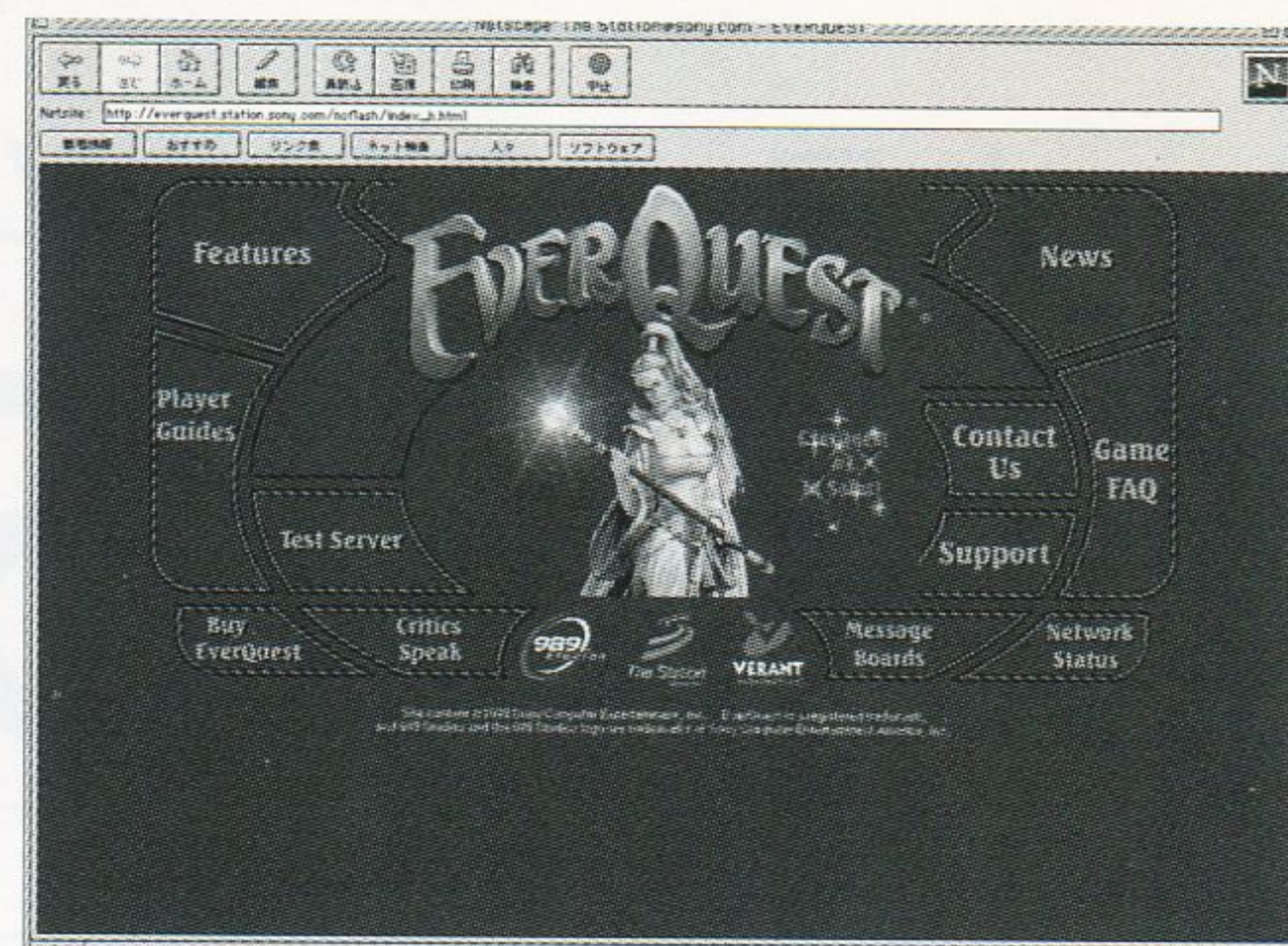
そしセガは今年5月、日米欧にオンラインゲームネットワーク「Dreamcast・Heat」を構築すると発表した。Dreamcastを軸にした低コストかつ快適な世界規模のネットワーク。それがこの「ヒート」が目指しているものである。対応第1弾ソフトとして、PCで発売されたRPG『バルダーズゲート』が予定されている。ネットワークプレイの形式や、言語の問題など一切は未定とのことだが、Dreamcastを通じての様々な国のプレイヤーとのコミュニケーションはそう遠くない将来、実現しそうである。

Dreamcastにとってネットワークの意味は、という問いに柴崎、西原氏は声を揃え「ネットワーク＝Dreamcast」であると答えた。「ユーザーの方々は通信を使って遊ぶことにまだ不安を感じている。でも通信の面白さは1度体験すれば必ず分かる。通信を通じてコンシューマゲーム自体の世界観が変わる。それをコンテンツを通して伝えていける環境を作っていきたいと考えています」（柴崎氏）。

人口の40%がインターネットを利用しているともいわれる米国。一方日本は'98年2月に1000万人、'99年に1700万人と、ようやく全人口の10%を超えたばかり。だがネックとなっている通信料金の問題も徐々に解消されつつある。、'99年7月にはインターネットでの利用に限り、ISDN回線の月1万円の定額料金制を導入するとNTTが発表。また、東京電力とソフトバンク、マイクロソフトで新たな通信会社を設立。東京電力が保有する光ファイバー網を使用してISDN以上の通信速度を持つサービスを月額5000円以下という低料金で提供する計画を発表した。これがネットワークゲームの追い風になることは間違いない。日本のネットワークゲームは、まだスタートラインに立ったばかりだ。

EQプレイに役立つ

ホームページ紹介。

インターネットには、たくさんの『EQ』サイトがある。ゲームの情報だけでなく、日々の冒険をつづった日記。熱く議論がおこなわれるBBS、マンガなど本当に様々なコンテンツ用意されている。これも『EQ』というゲームの一部なのだ。

Japanese
An Ever Quest Island
国内で最も有名ともいえるサイト。充実した情報面はもちろんだが、特に注目は様々なカテゴリーの用意されたBBS。ここを読めば今『EQ』で何が起こっているかが分かる。

http://www11.big.or.jp/~sparrow/eqi/

Japanese
The Quester of the Norrath〜ノラスの地図屋さん
Norrath各ZONEの詳細なMapを公開しているサイト。のっていないMapの方が少なくなってきた。コンプリートも目の前か。見知らぬ地を目指す前にどうぞ。

http://www2s.biglobe.ne.jp/~hakata/eq/

English
EQ Vault
アメリカの老舗情報系サイト。サーバーごとのプレイヤーイベントのお誘いなどがよくのっているのでマメにチェック。サーバーごとの掲示板が圧巻。

http://www.eqvault.com/

English
eBAY
海外のオークションサイト。『EVER QUEST』のアイテム、お金やキャラクター、アカウントを売っている人が大勢いる。LVL40のキャラ付きアカウントが1300ドル！高いのか安いのか。

http://www.ebay.com/index.html

Japanese
Norrath Walker
Nezfly氏（LVL50・HFL・WAR）の運営するサイト。ユニークアイテムの情報が充実している。LVL50のキャラクターの冒険日記はやはり迫力に溢れている。

http://www.din.or.jp/~nezyus/everquest/

English
EverQuest.com
SCEAの運営する『EQ』の公式サイト。最新ニュースや、ネットワークの状況を知るにはここが最適。ゲームについての質問等もここへ。ただし英語力が必要。

http://www.station.sony.com/everquest/

English
EQSS
アメリカの老舗情報系サイト。各サーバーのニュースを読むと、世の中いろんなことをする人がいるもんだとの思いにかられる。情報も充実しているので、辞書を片手に挑戦！

http://eq.stratics.com/

English
EverRing
200以上の『EVER QUEST』のサイトを集めた一大リンク集。Evil専用、種族専用など様々なサイトがあるのに驚く。しかし、まあ海外には本当にたくさんのギルドがあるものだ。

http://eq.stratics.com/everring/

EVER QUEST

エバークエストを遊べる。

ハード購入指南。

『EQ』を遊ぶパソコンを考える前に、『EQ』の必要スペックを見てみたい。CPU：Pentium166以上。メモリー：32MB。Direct3DかGlide対応のビデオカード。ハードディスク空き容量500MB。通信速度28.8K以上のモデム。なんと素晴らしい。まるで編集部Fのパソコンそのもの。メモリーが64MBで、ちょっと積みすぎの感があるが、とにかくこれで最低基準が分かるというもの。すぐに足りないビデオカードを買いにいかせる。

購入してきたのはCreativeのGraphics Blaster RIVA-TNT。「店員さんがゲームするならこれっていってたよ」というのが購入理由らしい。早速セットアップ。『EQ』をインストールして起動までこぎ着けた。

が、初めて降り立ったNorrathの地は重力2.5G。やはり重い。「そーいう時はいろんな機能を使わなければよいのだよ」。編集部Fはこうした状況には慣れっこのようだ。まず3DSKYをOFFにする。空から雲が消え去った。視覚効果もOFF。魔法がやけに地味になる。最後にSOUND REALISM。効果音の出力を最低にする。と、最後の操作でNorrathの地に劇的な変化が起きる。ZONEによって変わるものの、平均重力1.2Gくらいまで重さ軽減。これなら十分遊べる。かくして編集部Fの『EQ』は、魔法をかけても地味で、雲も太陽も見えず、敵が近づいてくるのが分からないという環境ではあるが、『EQ』の面白さを味わえるレベルにまではなった。

底は分かった。あとは上を目指すのみ。そこでまず、編集部Fのパソコンは一体今いくらなのかを調べることに。パソコン自作雑誌『月刊PC-DIY』編集部へ徒歩10歩。「うーん、ここまでくると逆の意味で値段つけられませんね」と、分かったような分からないような答えを得た。

次は実地検証、秋葉原へと向かう。さすがに新製品は20万、30万などという値段が付いているが、型オチの特価品は10万円台前半で見つかる。それも編集部Fのパソコンよりはるかに良いスペックのものが。編集部へとって帰り『PC−DIY』の浜野一成編集長にずばり質問する。「『EQ』を普通に遊べるパソコンを10万円で買えますか？」。「楽勝です」。編集部Fのパソコンの何十回だかのローンの支払いはいまだ続行中だ。

浜野編集長によれば『EQ』を遊ぶのであればCPUはCeleron300MHzあれば十分とのこと。またネットワークゲームということでモデムの速度が気になるところだが、編集部Fは28.8kでなんら支障なし、と言い切った。「『EQ』の場合は、CPUよりもビデオカードの方がおそらく重要でしょう。お薦めはVoodoo3。Glideをサポートしていて、何より画面が明るい。暗視能力のないHumanで遊んでもそんなに辛くないですよ（笑）」（浜野編集長）。先頃SOTECが10万円を切るパソコンを発売して話題となったが、パソコンショップのショップ自作パソコンなども10万円台前半から手に入る。まずは10万円貯めるところから始めてみよう。

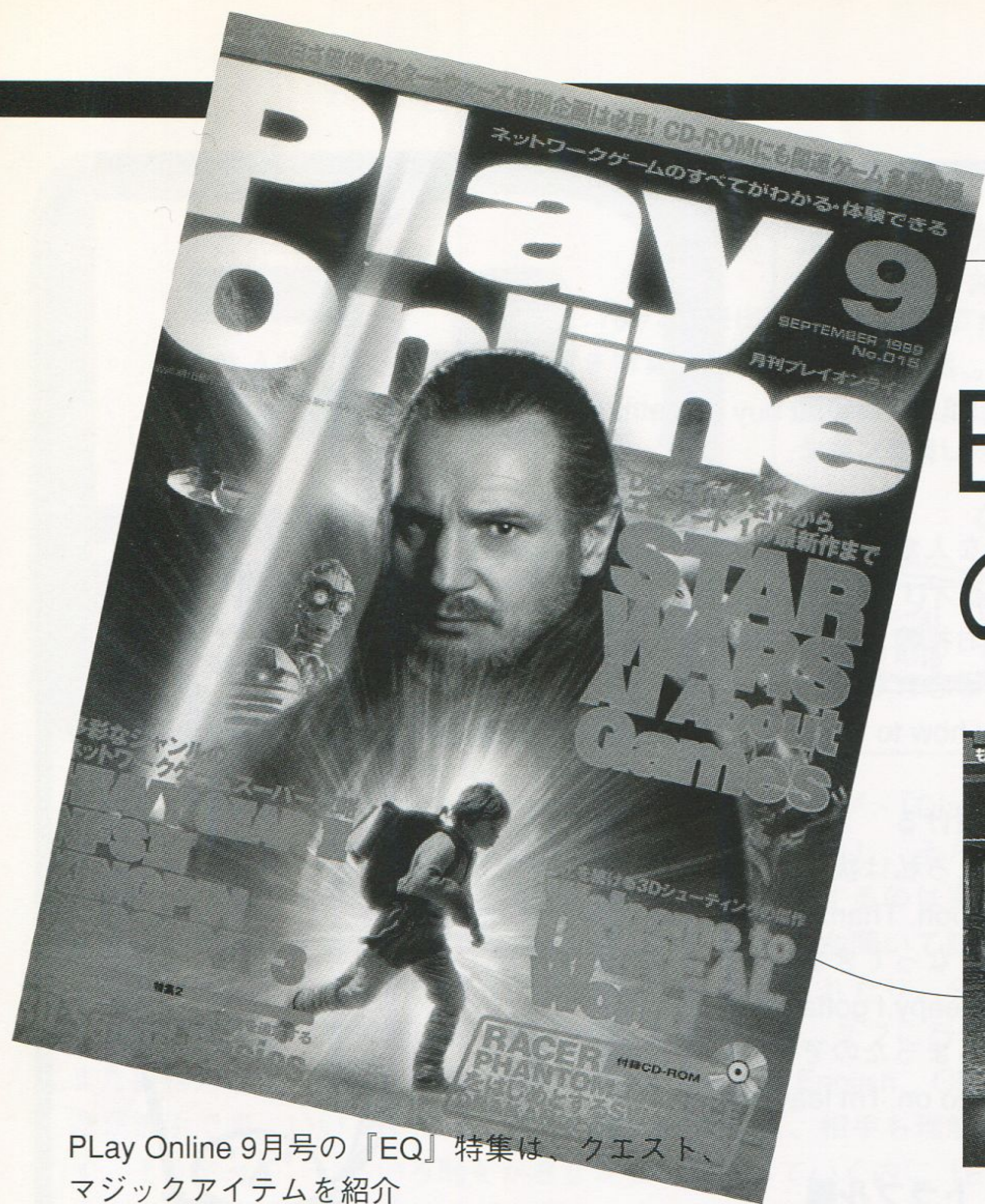
3DNavigaor PA3010（Aopen）　価格1万6800円
Voodoo3のライバル。nVIDIAのRIVA-TNT2を搭載しているAopenの製品。RIVA-TNT2はその他様々なメーカーへOEM供給されている。

Voodoo3 2000 AGP（3Dfx）　価格1万6800円
3Dビデオカードの定番。手頃な価格のVoodoo3搭載ボード。TV出力付きの上位バージョン3000 AGPは価格2万3800円。

秋葉原市場価格('99年8月20日現在)
FUJITSU DESKPOWER ME355(AMD-K6-2 350MHz MEMORY 64MB HDD4.3GB) 約12〜13万円
IBM Aptiva273(AMD K6-2 400MHz MEMORY64MB HDD 8.0GB)約13万円
COMPAQ プレサリオ2298(AMD K6-2 400MHz MEMORY64MB HDD8.0GB)約10万円

エバQちょっとイイ話
泳ぎながらZoneはできない。また船の上で死ぬと死体がZoneできず、境界で落とされて海底に沈み、場所が悪いと回収がほぼ不可能となるので、全財産を失いたくなければ、船の上だけでは死なないように気をつけよう。

Play Online 編集長 辻 英之 氏

EVERQUEST の意味

PLay Online 9月号の『EQ』特集は、クエスト、マジックアイテムを紹介

Play Online創刊号（'97年10月号）に載った『EVER QUEST』の記事。キャラクターや風景などが、発売されたものとは大きく違って、かなり荒削りな印象を受ける。

なぜ『EQ』に注目していたのか

国内唯一のネットワークゲーム専門誌である『PlayOnline』誌。海外からの情報の速さと、他誌が到底真似できない徹底した攻略が多くの読者の支持を受けている。

様々なネットワークゲームに触れたプロの目から見た『EVER QUEST』の印象とは？『PlayOnline』誌編集長、辻英之氏に聞いた。

●『PlayOnline』は、かなり前から『EQ』に注目されていたようですね。

辻英之氏（以下辻氏）：『PlayOnline』に『EVER QUEST』の記事が初めて載ったのは、ムックの創刊号（1997年10月発売）のニュース記事の部分ですね。このころは『QUAKE』や『DIABLO』のネットワークプレイが流行っていたり、『Ultima Online』のベータテストが始まってネットワークゲームが注目され始めた時期でした。

●なぜ特に『EQ』に注目されたんでしょうか？

辻氏：『DIABLO』のようなネットワークRPGの次のトレンドは、必ず3Dでくるはずだという予感があったんです。それで、989 Studios（『EQ』制作会社）とベータテスト参加への交渉を始めたんですが、最初は「日本のプレス向けのベータアカウントは用意していない」なんていわれたりもしました。その後も粘り強く交渉を重ねて、ようやくBeta 3から『EQ』のベータテストに参加することができたんです。で、実際遊んでみたら、これが尋常な面白さではなかった。これは間違いなく日本でも売れるという確信を持ったので、積極的に特集を組んでいくことにしました。

画期的な『EQ』、その魅力はどこにあるのか

●他のゲームと比べて『EQ』が優れているのはどういった点だと思いますか？

辻氏：こうしたゲームの中では『EQ』は後発になるので、システムといった部分が練り込まれていて当然なんですが、『EQ』を遊べば遊ぶほど、よくここまで作り込んだなあと感心させられる部分があるんです。例えば麻雀では、麻雀のルールに則って役を作り点数を得ますが、ただ勝つことばかりを考えて、みな黙って役を作り続けていたらすぐに飽きてしまう。こうした部分に加えて、麻雀しながらのコミュニケーションの部分が面白いというところも大きいと思うんですよ。そしてそれはネットワークゲームについても同じことがいえるんです。『EQ』はそうしたコミュニケーションの部分を巧妙にシステムの中に取り込んでいるんですね。例えば、敵と戦ってHPが減ると座って休まないといけませんが、座ってぼーっとしている時間が暇なので、Partyの仲間の誰かしらが「今の敵強かったね」とか話しかけてくる。

ゲームのバランスにしてもそうです。『EQ』は、どのクラスでも最初は一人で遊べるようになっています。ですが、ある程度までレベルが上がってしまうと、そこからは一人ではどうしても先に進めなくなってしまう。仲間がいないとその先レベルが上げられない絶妙なバランス取りがされているんですね。プレイヤーに意識させずに、他のプレイヤーとコミュニケーションを取るように持っていくところが、『EQ』の本当にすごいところだと思いますね。

●技術的な部分ではどうでしょうか？

辻氏：アメリカのサーバーに日本からアクセスして遊ぶような場合、レイテンシーやラグの問題でゲームがガクガクしてしまうことも多いんですが、どうやっているんだか、『EQ』は国内にサーバーがあるかのように快適に遊べる。そうした技術面でのすごさは確かに感じますね。

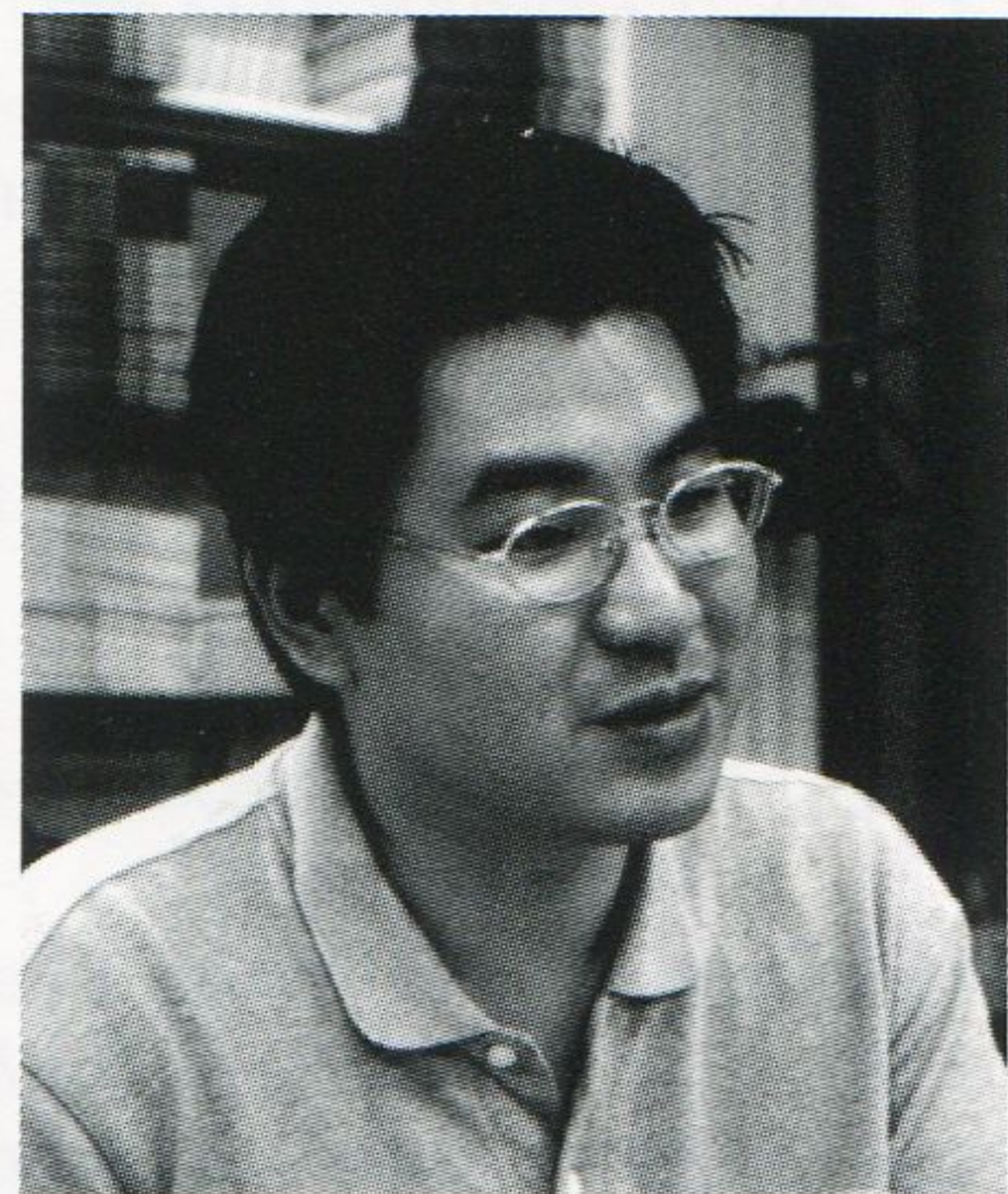
●英語のゲームであることや、ソフトが入手しづらかったりで『EQ』が今一つ国内で盛り上がらないのは残念ですね。

辻氏：こんなに面白いゲームなのに、なんで日本の会社がサポートして正式に売らないんだろうとは思いますね。東京や大阪に住んでいれば『EQ』は手に入り易いですが、ちょっと地方に行ったら、海外の、それも並行輸入でしか入ってこないようなゲームはとても手に入らない。もったいない話ですよね。それに、確かに英語を使わなければいけないのは壁になるかもしれませんが、そこにいるのは同じゲームをしたいと思っている人ばかりなんですよ。だから形式張っていたり、文法的に正しくなくてもなんとかなる。最初に、日本からきてるから簡単な英語使ってねとでもいっておけば、皆、協力的に接してくれるもんですよ。

●編集長ご自身も『EQ』は遊ばれているんですか？

辻氏：EQ用PCを自分の家に導入しました（笑）。仕事柄、年中ゲームを遊んでいるのでプライベートの時間を削ってまで遊ぶゲームってほんとうに少ないんですけどね。

●個人的な思い出がありましたら。

辻氏：初心者の友人とパーティープレイをしていたときに、荷物整理がしたくなって、銀行の中でその友人にバッグや食料の一部を預けたんですよ。その後、荷物を返してといったら、もう返したというんです。よくよく話を聞いてみると、私のキャラと同じような格好したNPCが近くにいたらしく、そいつに苦労して入手したやお金の入ったバッグを渡したようなんです。私のほぼ全財産をもらっておきながら、NPCはたった一言「Thank you.」。もちろん、裸一貫で出直しましたよ（笑）。

辻英之 つじひでゆき

株式会社デジキューブ
Play Online編集部　編集長
『EVER QUEST』ではEnchanterを使用している。「パッチが当たってEnchanterの旨みがなくなってしまいましたね（笑）」

エバQちょっとイイ話 日本人がいちばん多いサーバーはVeeshan。ShoutやOOC（Out Of Character）でも日本語が飛び交っている。だがサーバー自体が古くプレイヤーの数も非常に多いので、テレホーダイタイムにはラグが生じがちだとか。

enough.／ Just don't mind me.

STEP4：オークション

マジックアイテムなど特別なアイテムは店に売るより、オークションにかけた方が高く売ることが出来ます。買い手もオークションの方が店で買うより安くアイテムを入手出来るので、オークションには積極的に参加するべきです。

●オークションを呼びかける
ダービッシュリングを一つ5PPで売ります。興味のある方はTell下さい。
Selling a Dervish Ring for 5PP each. TELL me if u r interested.

●オークションでものを買う
そのアイテムが欲しいです。どうすればいいですか？
I want that item. What should I do?
今、手持ちのお金が無くて銀行に寄ってから行きたいんですが、いいですか？だいたい5,6分かかると思います。
I out o' money. Can I go to the bank? It'll only take abt. 5 or 6 mins.

●EVILで、待ち合わせ場所に行けない場合
私はトロルなので宿屋には行けません。どこか別な場所にして下さい
I'm a Troll so I wont be able to visit an inn. Can u assign somewhere else?
ネクチュロスとイーストコモンのゾーンのイーストコモン寄りの入り口でどうですか？
What about the EC Entrance that's a bit to the Nektulos side?

●値切ってみるのも大切なテクニックです。
もう少し安くならない？
Can't you make it cheaper?
私は今2PPしか持っていません。1PPに値下げして下さい。
I have only 2PP now. Pls cut down to 1PP.

STEP5：その他のコミュニケーション

●知らない人が珍しいアイテムを身につけていたとき
A：すみません、その楯どこで手に入れたんですか？
Excuse me, where did u get that shield?
B：これは、ガックで手に入れたんです。
I got this at Guk.
A：どうやればそれを手に入れられるんですか？
How can u get there?
B：＊＊というモンスターを倒すと手に入るんですよ。
U can get it when u kill those monsters called **.

●別れ際には一言気の利いたことでも言っておきましょう。
良い狩りを楽しんで
Have a nice hunt!
幸運を。
Good Luck.
貴方に×××神のご加護がありますように
May ××× be with you.

●役になりきってロールプレイングを楽しむのもいいものです。
私はSHAMANです。神に仕えるものとして、困った人を助けるのは当然の行いです。
I am a SHN. It is my duty, as one who works under god, to help those who are in confusion.

●様々な魔法をかけてもらいたい時に
1.BINDしてもらいたい。
/Wで調べて直接Ｔellで聞く場合
A：貴方は私をバインドすることができますか？/5Gでバインドしてもらえませんか？
Can u bind me?／Can u bind me for 5G?
B：出来ます。5Gでやってあげますから、街の入り口まで来て下さい。
Sure I can. I'll do it for 5G, so come to entrance of town.
2.Spilit of Wolfをかけてもらいたい。
SoWをかけてもらえませんか？
Can you cast a SoW on me?

●EVILなので街で買い物が出来ない時に
すみません。私はEVILなので街で食料を買って来てもらえませんか？
Sorry, I'm EVIL so I can u buy something in town for me?

●お礼
貴方は親切な人だ。／あなたのおかげで助かった。
U r very kind.／U saved me.
あなたにはお礼のしようもないほど感謝している。／あなたは私の友達だ。あなたのことは忘れない。
I don't know how to thank u.／U r my friend. I'll never forget u.

●ゲームを抜ける
じゃあそろそろ私は抜けます。今日はありがとう。楽しかったよ。
I'm leaving soon. Thanx about today. It was a lot of fun.
そろそろ眠くなってきました。もう行かなきゃ。
I'm getting' sleepy.I gotta go.
もう疲れてしまったので、今日はやめにします。
Too tired to go on. I'm leaving.

STEP6：トラブル編

●道に迷った!
このゾーンの出口はどこですか？
Where's the exit?/I was lost./Somebody tell me the loc.
道に迷ってしまいました。街の入り口で待ち合わせしましょう。
I'm lost. Meet at town's Entrance.
この街の出口を教えて下さい。
Tell me exit of this town.
CLEギルドはどこですか？
Where's the CLE guild?

●死体が見つからない!
死体が無くなってしまって困っています。助けてもらえませんか？
I lost my body. Plz help me to find it.

●KS（Kill Steal）扱いされた!
『EQ』をプレイしているとKSと誤解されることもたまにあるかも知れません。英語が苦手だからといって泣き寝入りせずに、そんなときはキッチリ反論しましょう。
A：今のは私の獲物だ！　あなたがしたことはKSだぞ！　信じられない!!
That was mine! U know that wuz a complete KS? I can't believe u!
B：いえ、そんなつもりは無かったんです。
Sorry, I didn't notice.
それは誤解です。
That's not true.
タイムラグで貴方が戦っているのが見えなかったんです。
I couldn't see u fighting 'cause of time lug.
その獲物がスポーンしたとき私はすでに詠唱を始めていました。その後に貴方が攻撃したんです。
When the game spawned I was already chanting. You attacked after that.
混戦状態で分かりませんでした。お互い様です。
The line was too jammed and I didn't notice. You'd done the same.
私の方が先に攻撃していました。それをいうなら貴方がKSです。
I attacked first. Ur the KS.

以上、ここに書いてあるのはほんの一部の例文ですが、プレイを重ねるうちに必ず慣れてくるものです。要は気持ちの持ちよう。英語が苦手だからといって、外人に話しかけられた時無視したり、逃げ出したりしないようにしましょう。本当に会話をしたくない時にはせめて「SORRY」と一言いって立ち去るような心がけを。苦労した先には必ず新しい喜びがあるはずです。健闘を祈ります。

●ネットワークゲーム独特の略語には、次のようなものがあります。
You=u／are=r／Thank You=Thx／Please=Plz／What's up=Sup

EQ英会話

英語の苦手な人もこのページを読めば、あっというまに即席ネットワーカーに!! さあ、あなたも外国のお友達とコミュニケーションを楽しみましょう！

ゲーム的には、もうめちゃめちゃ面白い『EQ』ですが、『Diablo』などと比べても英語力がより要求されてしまうのも事実。しかし、そんな事で外人とパーティを組むのをあきらめたり、消極的にプレイするのは実に惜しいことです。多少恥をかいたって構わないですし、一生懸命聞いて話せば、相手も丁寧に対応してくれます。もちろん、冷たく無視されたり、分かってもらえないこともありますが、それは相手の人柄の問題。タフに行きましょう。また英語力に自信のない人は、始めに「not good at English , OK?」(私は英語が苦手です。いいですか？）と一言断っておけば、相手も理解してくれます。そうやって、いろいろ恥をかきながらプレイしていく内に『EQ』でよく使う表現や単語がだんだん理解出来るようになっていきます。レベルが高くなれば、それなりに高度なパーティプレイも要求されますし、そうなると英語力も大切です。まだ、キャラクターレベルの低い内は、大して英語力を必要とされませんので、早いうちに外国人とのパーティプレイに慣れることをおすすめします。

STEP1：挨拶

ネットワークゲームと言えば世界中のプレイヤーとのコミュニケーション！人間関係の基本は挨拶から。基本はHello、Hey、Hailですが、他にもWhat's Up?（調子どう?)、Long time no see（ひさしぶり）などがあります。

STEP2：パーティを組むまで

●Shoutで呼びかける。

『EQ』をプレイしているとよくウインドウに赤字（Shout）で「Lvl.11 SHD Looking for a party give a tell」などと書かれているのを目にします。これは、「私はlvl.11のシャドウナイトです。パーティを捜しています。TELL下さい」という意味です。このようにShoutを使ってそのゾーンの人に呼びかける方法が一般的です。その後は待ち合わせをし、ゲームを楽しみます。

A：こちら、レベル11の戦士。パーティ求む。Tellください。
　Lvl.11 WAR Looking For a party give a tell.
B：ハイ。タンクを探してたんだよ。XXXcampで会おう。
　Hi.We are looking for Tank.Meet at XXXcamp.
A：分かった。たぶん3分くらいで行けると思います。
　Got it.Plz wait for 3mins.

●身近にいる人を誘う
街やキャンプなどにいる人でレベルの近い人を誘うのもいいでしょう。

A：一緒にパーティを組みませんか／一緒にいい経験値とアイテムを手にいれよう。
　Wanna join a party with me?/Let's get good EXP and items together.
B：いいわよ。あなたのレベルと職業を教えて。
　Sure.Tell me ur lvl & class.
A：私はレベル13のクレリックです。あなたは？
　lvl.13 Cleric. and u?
B：私はレベル14のモンクです。私たちピッタリだね。
　14 Monk here.Then we're perfect.
A：お互いがんばりましょう！
　Let's do this together!

●パーティに入れてもらう
キャンプで誘った相手はもうすでにパーティを組んでいた。これは、よくある話です。そういう場合はパーティに入れてくれるよう頼んでみましょう。

A：あなたはもうパーティ組んでいるの？
　Do you belong to a party yet?
B：そうだよ。彼がリーダーさ。
　Yeah, I do. He's the leader.
A：私もパーティに入れてくれない？
　Can I join u guys?
B：OKだよ。じゃあリーダーに言ってみて。
　Sure. But tell the leader that first.

●逆にパーティに誘われたり、入れてほしいと言われたのだが、うまく断りたいという場合に（ただ、外国人のプレイヤーは私たちが考えているよりドライです。「No Time.Sorry」だけでもあっさり納得してくれます。あまり気を使いすぎないようにしましょう)。

ごめんなさい。今日は時間がないのです。
Sorry. I don't have any time today.
残念だけど、もうフルパーティだから無理です。
Sorry, but our party's already full.
今日はひとりでスキルトレーニングをするつもりだから、ごめんなさい。
I'm planning to do some skill-training on my own today, sorry.
あなたとはレベル差がありすぎて、経験値が入らなくなってしまうから組めないよ。
there's a big gap. I won't be able 2 get any EXP.

STEP3：パーティプレイでの会話

●戦闘前
あのオークを狙いましょう。
Let's aim at that Orc.
僕が敵をおびき出します（Pullします)。ここで待っていてください。／あの敵（場所）は、私たちの力では無理です。あきらめましょう
I'll pull enemies. Plz stay here.That enemy [place] is beyond us.Let's give up.

●ポジション確認の例
私はタンクをやります。アシストをお願いします。
I'll be the tank, plz assist me.
（複合職の人は）私は何をすればいいですか？
What should I do?

●キャスターのマナ残量の報告
危険なダンジョン内でのパーティプレイでは、キャスターのマナの残量を知っておくことが大切。キャスターは自分から逐次、報告しましょう。マナ満タンは「Fom（Full of Mana)」、半分は「Hom（Half of Mana)」もしくは「50m」、完全になくなった場合は「Oom（Out of Mana)」「No Mana」など。

A：マナが切れました。少しの間メディ（瞑想）します。
　No Mana. Medding.
B：じゃあ準備が出来たら教えて下さい。
　Tell me when u r rdy.

●ルートの順番
A：誰がルートしますか？　順番を決めましょう。
　Who's gonna loot? Let's decide which order
B：アルファ・ルート（アルファベット順にルートすること）でいかない?
　How about Alpha loot?
C：ぼくはオッケー。じゃ、Aから。
　Okay with me.A is First.

●他の場所に行きたい
A：ここは混んでいてあまり経験値が入らないので、他の場所に行きませんか？／サウス・ロのオークキャンプに行きませんか？
　This place is too crowded to get any EXP, let's go some where else.／Why don't we visit the Oak Camp in South Ro?
B：そうだね。そうしよう。／いや、私はここでがんばるよ。まだそこに行くには私のレベルは足りないから。／どうぞ気にしないで行って来て下さい。
　Alright, let's do that.／No, I wanna try a little longer here. My lvl isn't high

エバQちょっとイイ話
Norrath中で嫌われているEvil族だが、辛抱強くGuardのFunctionをあげていけば、Goodの街に出入りできるようになる。GuardのFunctionをあげるNPCモンスターを探したり、クエストを探そう。

なエリアではあるが、それでも腕に覚えがある程度の冒険者では瞬く間に死体の山を築くことになるほどの危険地帯だ。とはいえ僕らからすれば注意を怠りさえしなければ、さほど危険はない。10分かそこらで駆け抜ける。その先の一帯は自然洞窟に近い感じになっている。出現するコウモリや虫、蜘蛛といった敵は見た目以上に強力で、下手なKobold達よりよっぽど手強い上、比較的速いペースで次の一群がわいてくる。できるだけ早くこの一帯を抜ける必要がある。僕らは全力をもって敵を叩きつぶし、FireGiantの住み着く一帯へ駆け込んでいった。

いよいよだ。FireGiantの居住区は手の込んだ装飾がほどこされ、知能の高いものの存在を感じさせる造りになっている。門番のFireGiantを切り伏せて、さらに先へと進んでいくと、つり上げ型の格子の門を備えた彼らの城が僕らの前に現れた。

幾分緊張しながらも僕らは意を決して門を開き、城内部へと進攻する。すると同時に、これに感づいたFireGiant1体と、さらにFireGiantの王までもが襲いかかってきた。いきなり王様の登場か！　かなり驚きはあったが、こうなってはどうしようもない。それにこちらとてNorrath世界の精鋭揃いだ。戦士達は剣を手に王に斬りかかり、魔法使い達は詠唱を始める。王の巨大な体から繰り出される拳は、今までのどの相手からのものよりも激しかったが、それでも僕らを退かせるには足りなかったようだ。数分間の激戦の後、僕らは痛手を負いながらも、王とその配下の戦士を打ちのめし、勝利を手にした。

傷を癒やすのに十数分を要した後、僕らはさらに城内の探索を続行する事にする。王を倒したとはいえ、どう考えてもこの城では規模が小さすぎるからだ。案の定、城内にはまだFireGiantの将軍がいた。これを王と同様、苦戦しつつも打ちのめし、さらに探索をしていると、城の先にはまだ道が続いていた。この先はおそらくこのダンジョンの支配者、火竜LordNagafenの住処があるのだろう。僕らもさすがにLordNagafenに挑むほど無謀ではない。彼に挑むには今の倍以上の戦力がいるだろう。とはいえ、ここまで来たのだから、という思いもあるのも事実だ。結局、LordNagafenの目前まで調査をしてから帰還しようということになる。

その先さらにFireGiant二体を撃退しつつ、どんどん危険な雰囲気になっていく一本道を進んでいくと、ある部屋の前まで辿り着いた。その部屋には竜の頭をかたどった石像があり、その口の中へと道が続いている。いかにも、な雰囲気だ。おそらく、この口の先はいよいよLordNagafenの住処なのだろう。さらに部屋の中にはFireGiantも数体いるようだった。

とりあえずその部屋のFireGiantを倒したら今日のところは撤退しよう、と決めて部屋の敵を撃ち始める。すると、その部屋にいたFireGiantがこちらに襲いかかってきた。ここまでは今までの展開とそう違いはない。ところが、今回はなんと同時に四体ものFireGiantが一気にこちらに向かって突進してきてしまったのだ！　今まで二体相手でもギリギリだったというのに、四体も来られたら手の打ちようがない。まともに戦闘をする間もなく、見る見るうちにヒットポイントが失われていく。

「GATE NOW! GATE NOW!」

必死にそう叫ぶと、魔法使い達が詠唱を始め、僕らの体は光に包まれ始めた。

数秒後、魔法使いの転移魔法によってNagafen'sLainから姿を消した僕らは、安全な森林や山地にその姿を現す。そして、Nagafen'sLainとFireGiant達の脅威を思い知りながら、街への帰途につくのであった。

Kerop／ヒューマン／パラディン

「聖騎士七つの教訓」

LVL.30

私は聖騎士Keropである。神に仕える身としては、この場を借りてみなさんに、私がこれまでの冒険を通して得た教訓をお教えしたいと思う。これらの教訓が、皆さんのNorrathでの冒険に役立つことを祈る。

今となっては私も一人前の冒険者だが、この世に生を受けた当初は、何をしたら良いものやらわからなかった。ぼーっとしていてもしょうがないので、自分の持ち物を見てみた。なにやら紹介状のようなものがある。「Temple of Marr」。この紙をギルドマスターに渡せということか。だが場所がわからないので、とりあえず叫んだ。

「Temple of Marrってどこですかぁぁぁぁ？」

「…………」

うーむ、返事がない。つぎはもっと大きく叫んでみた。

「今ここに、世紀末救世主伝説が始まる！」

「…………」

誰も相手にしてくれない。思った通りだ。

教訓1「Norrathは意外と世知辛い」。

とりあえずマニュアルを見てみる。すると、なんと我が街FreePortの地図が載っているではないか。ギルドの場所は即座にわかった。やればできるのだ。

教訓2「習うより調べろ！」。

なんとかギルドに辿りつき、紹介状をマスターに渡す。これで私も、晴れて聖騎士ギルドのメンバーだ。おまけにマスターは剣と布の服をくれるではないか。うーむ、マスター太っ腹！　ところで気になっていたことがひとつあった。私の装備は、黒いチョッキに黒ズボン。はっきり言ってダサいのだ。だが、この布の服でチョッキともおさらば。そそくさと服を着替える。ガーン……

教訓3「人間、男の布服は黒チョッキ」。

FreePortを出てすぐの荒野で、黒チョッキ軍団が黙々と戦闘と回復を繰り返している。右にならって私も戦闘。悪党ども、地獄のブルースを聴けっ！　ネズミどもを殴り続けること数時間、LVL 4になった。黒チョッキあなどりがたしだ。

さて、そろそろ森にでも行くかと思いたち、少し足を延ばす。延ばしたは良いが、人間である私には暗くて何も見えない。時折、雷の光で木の輪郭が見える。なんか怖い。っていうかかなり怖い。夜が明けるまで座って待つか……。私はこの間に小用を済ますべく、席を立った。帰ってきたら死んでいた。

教訓4「トイレ中は無防備です」。

しばらくすると森での戦闘にも慣れてきた。しかし、ここには決して近寄ってはならない恐怖の大王がいる。名前はGriffin。鳥の頭に獅子の体、巨大な翼で空から襲ってくる。ああ、いつか、あいつを倒せるようになれたら……　夢見心地でそんなことを考え、ふと宿屋の方に目をやると、ぎぇっ！！　宿屋のねーちゃんが屋根にのぼって、素手でGriffinを殴ってる！　どつき回され、あっけなく退散するGriffin。この日、私は世の中でなにが一番強いかを知った。

レベルもあがり、回復魔法が使えるようになった頃。私は砂漠でPuma狩りをしていた。するとドシン、ドシン！と鈍い地響きが聞こえてきた。

「ぐっ、この音は丘巨人かっ！！」

まずい、そばまで来ている！　私の脳裏に、親切な友達が教えてくれた言葉がよぎった。敵が右から来るときは右から、左から来るときは左から音がする……。

「右かぁっ！」

私はニュータイプのごとく、左へ駆けた。そして巨人に突っ込んで即死した。

教訓5「スピーカーの左右の配置はちゃんと確かめるべし」。

また、パーティプレイでBefallenを探索したときのことだ。突然、誰かの叫びが聞こえてきた。

「Train!　Train!」。

汽車、汽車？　うーむ、わけわからん。ぼんやりしてると叫びの主が登場した。後ろに強いモンスターが列車状態だ。そういうことか、と愕然としていると、車掌が目の前で死んだ。次の車掌は私。だが列車は新しい車掌をあっさり轢き殺して去っていった。

教訓6「Train!って声が聞こえたら安全な場所に避難しよう」。

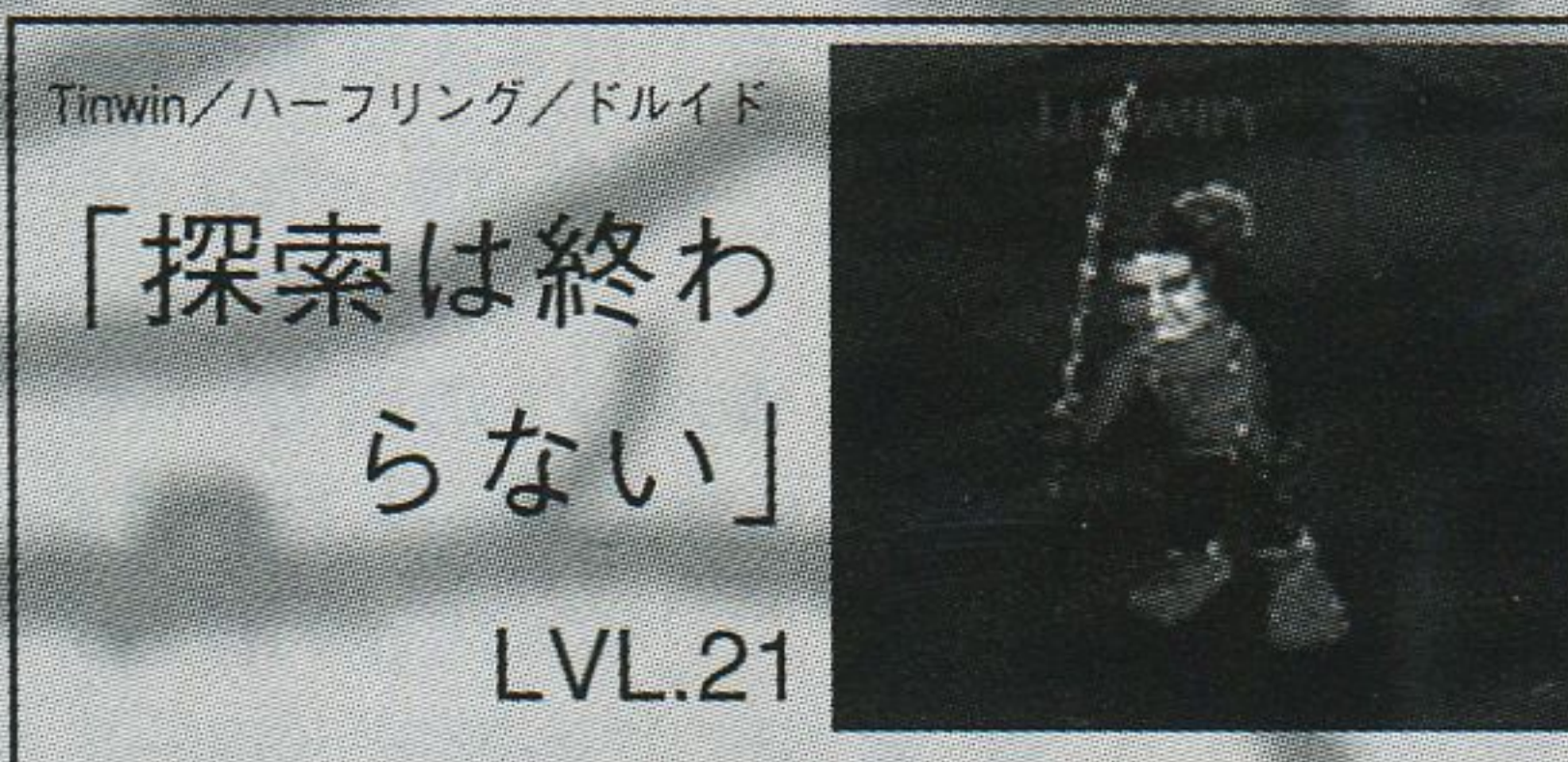
最近はパーティリーダーが板についてきた私。リーダーといっても仕事は意外に少ないものだ。1．メンバーの役割の決定。2．戦闘の手順の決定。3．Loot方法の決定と管理。4．退却の合図。こんなところだろうか。しかし、信頼してリーダーにしてくれる仲間がいるというのは嬉しいことだ。

教訓7「仲間っていいもんだっ！」。

私の旅もまだ始まったばかり。みなさんの冒険にも幸多からんことを祈る。

Tinwin／ハーフリング／ドルイド

「探索は終わらない」

LVL.21

僕の故郷はRivervailの小さな街。だから僕にとってはMistyTicketが最初の冒険の場所となった。霧の漂うさわやかな林で、獲物は多いわりに冒険者の数は少ない。だから簡単にレベルをあげていくことができた。でもLVL5になったとき、僕は放浪の旅に出ることにした。値の張る魔法を買いたいということもあったが、やはり外の世界を見てみたかったのだ。

僕はTinwin。職業はドルイド。カモフラージュのスペルは、僕の初めての旅をかなり安全なものにしてくれた。最初の目的地はFreeportだったが、それは即ちWestCommonlandを越えることを意味する。小さなHalf－LingなどGliffinやHill Giant、Werewolfにあっという間に殺されてしまう危険な場所だ。Freeportに着くと、僕はRivervailがいかに小さかったかに気づいた。Freeportは巨大で3ゾーンもあった。Freeportとその周りのEastCommonland、NorthRoは非常に混んでいて、いつも90人以上の人々がいる。たくさんの人間がいるということはいつでもパーティに参加できるということだが、獲物を狩るには競争相手が多いということでもある。Kill Stealは日常茶飯事で、雰囲気はRivervailくらいフレンドリーというわけにはいかない。少し経つと僕は小さなグループとRivervailに戻り、仲間との本当の意味での絆を時間をかけて作りはじめた。

もっと冒険らしい冒険ではMistyTicketにある城壁を越えて、RunneyeyeとBeholder Mazeへ行き、パーティを組む上でのスキルを学んでいった。大抵のパーティは流動的に作られていくものだけど、何らかの危険を冒したいなら、お互いに理解しあい、信じあえる仲間が必要で、これは日ごろのプレイを通じてしか育めない。僕はTetswoshimaという名のモンクと出会った。勇敢で寛大な彼とは、すぐ良い友達になれた。僕たちが最初に出会ったのはMistyでOrcどもを狩ったとき。ふたりともすぐに死んでしまったけど、訓練とコミュニケーションを深め、お互いの長所と短所を学んでいった。そして僕たちはNorrath大陸のあちこちを一緒に旅した。たまに計画が失敗したときには、敵から必死で逃げ回ったりもしたものだけど。

Mistyでは他に、Gnomeのイリュージョニスト、Fleetfrostと出会った。非常にいい奴だが、せわしない奴だった。Knight of Holystormというギルドのメンバーで、ShadowGuardという連中とギルド抗争をしていた。あるときギルドに誘われたけど、ドルイドの道から外れていると感じて断った。でも、僕は彼や彼の仲間から多くのことを学んだ。

誰と一緒に遊んでも、その度に新しいことを学べるものだ。Rhaineは僕に釣りと酒を教えてくれた。Saflaにはチームを組むということ、Ignite creaturesには死ぬこと、Ceodorには戦い方、Milleniumには切り株の上に座る方法を教わった。そしてもうひとり、楽しみ方を教えてくれたかわいいHalf－Lingのキャラクターがいた。彼の名誉のために名は伏せるが、会う度、彼はいつでもトラブルに巻き込まれていた。武器がなくて絶望的な状況は、彼にとってはかなり一般的なシチュエーションだったようだ。にもかかわらず、彼は常にいい雰囲気でいた。そして自分はサムライだと言っていた。僕らの冒険は大抵、僕が彼の死体を見つけたり、彼の装備を回復してやることから成り立っていた。彼が不運にもWestCommonlandの小屋の中でHillGiantに殺されたときは厄介だった。僕らは何時間もかけて死体から装備を取り戻そうとしたが、成功したと思った瞬間、僕までGiantに殺されていた。そして僕たちはその時、あきらめること、何もしないことを学んだのだ。

いま僕はLVL21。Tetsuoshimaとは今でもよく一緒に旅をする。テレポーテーションの魔法はとても便利で、あちこち走り回る時間をずいぶん短縮してくれる。

僕のいまの計画は称号をもらうこと。そうしたらいくつかのダンジョンに潜って、その中にあるとされる面白そうなマジックアイテムを探そうと思っている。GukかPermaFrostが最初の目標。次はCrushboneに行くことになるだろう。

他にもやりたいことはたくさんある。探索の旅は終わりそうにない。

まんが:さいとーあゆみ

エバークエスト旅日記

「プレイヤーの数だけ冒険がある」。それを言葉通りの意味で実現してしまった驚異のゲーム『EVER QUEST』。Norrathを旅する冒険者たちが綴った、それぞれの冒険記を今ここに。

Sinka／ハーフエルフ／バード

「走れ暴走特急」

LVL.10

LVL10も過ぎ、初心者マークもとれた頃、私はいつものように大陸一の都会であるFreePortの街入り口で旅の準備をしていた。今日は初めての遠出、もう一つの大きな街Qeynosへ行ってみようと計画していたのである。パンと水を買い込んでパーカッション打ち鳴らし、早足になる歌を歌い、体が軽くホバー状態になったところに裸のバーバリアン・ウォーリアーが近づいてきた。
「やあ、お願いがあるんだけどボクをBefallenまで君のその歌で連れていってくれないか?」。丁寧な英語でおじぎをしながら話しかけてきた（今だからだいたいこんな感じで話していたなんて書けるけど、英語での会話が主体のこのゲーム、やってるときは電子辞書片手にかなり焦りながらやっている有様の私）。Befallen? おお! あのアンデットモンスターばかりが生息するダンジョンね。私の旅の道中にあることを思い出し、快く彼の願いを聞き入れそのダンジョンに向かうことにした。一気に地面を滑るように私と裸の彼は砂漠を駆けた。通常の人の3倍ぐらいのスピードで走ることが初体験だった彼は偉くご機嫌である。そうこうしているうちにダンジョン入り口に無事到着、それではよい狩りを、と挨拶している横から彼と彼の友達の死体回収に協力してほしいと、入り口で待っていた全身チェインメイル装備のウォーリアーにもちかけられる。そこで、私のレベルが10であること、このダンジョンはB1までしか探索したことが無いことを話し丁寧に遠慮してみたのだが、君は後衛で補助系の歌を歌っていてくれれば後は僕らでがんばるからガッツを見せろよみたいなことを言っている。むむむ！?、である。たしかに確かにB2以降の階におりてみたい気はしていた。それに英語がなかなか読み切れない私にもわかった最後の言葉ガッツを見せろよにやらいでかと思う高揚した気持ちを抑えられず無謀とわかっていながらもメンバーに加わることにした。そう、今思えばバカであることに若かった私は気づいていなかったのだ。

いざダンジョンに突入してみるも、彼らはたしかにそこそこ強いらしくB2のザコ敵骸骨群をバリバリ倒し、無事一人目の死体を回収する。その間の私といえば、武器を持ち歌いながら戦闘に参加し、なんだかちょっとお得タイムをすごしていた。全員はさらに奥へ進みもう一つの死体がある最深部B3へ降りてきた。さすがにここまで来ると敵が強いというか、私にはダメージが痛すぎて戦闘というより自殺に来ました状態となってきた。そんな中でも彼らは楽しげな会話をとばしながら戦っている。やっぱ強い人は違うらしい。やっともう一つの死体の回収にこぎつけた。彼らは回収後このまま先に行くらしく、安全な上の階まで死体をひきあげず、手早くこの場で回収するという。私はそれを黙って見守っていた。

その時である。奥の部屋から別のパーティーがトレインしてきたのだ! トレインは避けることなく私たちのパーティーに衝突、見事になすり付けられてしまった。逃げよう、そう思い移動を開始したのだが陽気な3人は踏ん張って戦っている。なんだか気勢を上げながら嬉々として武器を振り上げている。おいおい、そういうことなら私もと武器を楽器に持ち替え、声がつぶれるほどに絶叫した。戦いが長びいてしまい、spawnしてきたザコ敵も加わり、誰が見てもどうにもさばききれないモノに膨らんでいく。三人の中のリーダーが叫ぶ。「RUN!」。その声に一斉に全員で地上目指して走り出した。リーダーは最後まで敵を足止め、トレインの警告を叫びながら踏ん張りその場で死亡。もう一人は帰り道を見失い自ら違う敵に特攻して死亡。最後の彼は私を逃がすために自分を餌にしてネクロマンサー達の魔法を体中に浴び死亡。そして私は歌を絶叫したまま、1階までたどり着き鍵付きのドアを開けた。そこには、のどかによわガイコツと戦っている人やこのドアが開くのを待っているのんき者、そして最初にトレインを作ってなすり付けていったお騒がせパーティー達など、10人前後の人だかりが出来ていた。彼らはどうやらトレインの警告を聞いてなかったようだ。その横を私は「MOVE! MOVE!」と連呼し、歌い続けたまま出口へと駆け抜けた。私がおそるおそる出口近くで振り向いたときはすでに地下から魑魅魍魎暴走特急が到着してしまい、バタバタと床に死体が転がっていくさまが見えた。それは私が初めてみた地獄絵図だった。

私はダンジョン入り口で、疲労困憊した体を回復の歌でいやしながら3人組が来るのを待ち、再び合流し死体を回収した。彼らは終始陽気で、ブルーな気持ちはないらしい。会話を聞いていると全然違う話を面白そうにしてるし、呆れながらも、いい奴らだなぁと思った。私にトレインの恐怖を教えてくれた貴重な冒険であったことを今も記憶している。

Gohhon／オーガ／シャーマン

「僕の天使Lura」

LVL.6

やあ、僕はオーガのゴッホン。体がでかいからダンジョンに探検に行くと、「邪魔だ」とか「通れない、どいて」とか「動けデブ」なんて言われるけど僕は平気。あと、小さい人たちと話すときなんかに、Duckで腰を曲げて目線を同じ高さにしてあげようとすると、「うわっ、オーガの息だ!」「ひどい顔!」なんて言われる。でも、別に気にしてなんかないさ。僕は気高きシャーマンだから。

そんな僕だけど、なんだかここのところ切なくなってきた。GLOBBの沼地でカエル狩りをしてたんだけど、毎日毎日カエルやらオタマジャクシやらを追いかけまわしてるのがイヤになってきたんだ。今LVLは6だし、そろそろ広い世界も見てみたい。ちょうど知り合いのトロルさんが、強いダークエルフさんにNeriakの街まで連れてってもらうというので、同行させてもらうことにした。Neriakも数少ないイビル族の街、きっと暖かく迎えてくれるはずだ。ほんとは今の僕たちのレベルじゃ外に出てくのはまだまだ危険なので、装備はぜんぶ銀行にあずけて出発した。

SandGiantとかGriffinとかグッドNPCとか、おっかない連中に見つからないよう祈りながら、砂漠や草原や海辺を全力で走ってゆく。でも目的地にはなかなか着かない。あまりの世の中の広さに、僕は途中で腰がひけてきてしまった。しかしゾーンを越えること6つ、現実時間にして約1時間後、途中DesertMadmanに後ろからガツガツ殴られた時なんかは「もう終わりだ」と思ったけど、やっとNeriakに着いたときは嬉しくて大はしゃぎしてしまった。それに、ここはなんて幻想的できれいな街なんだろう! 「良かった良かった」とみんなも嬉しそう。

いや、あんまり喜んでばかりもいられない。早速バインドしとかなきゃ、この世界はなにが起こるかわからないからな。「じゃ、僕バインドしてくれるひと探してきます」。そう言って街の外に出たときだ。「おまえみたいなオーガは死ね! 帰れ!」。1匹のOrcが僕にからんできた。滅多に現れないというクエストNPCのOrcRunnerである。いて、いてて、あっコイツ強いよ。でも、お前なんか怖くないぞ。こっちにはガードという強い味方がいるんだ。おーい助けてー。ダークエルフのガードに駆け寄る僕。次の瞬間「ボキリ」と鈍い音がした。僕の思考がとまった。そして気づいたら、僕は元のジメジメした沼地にひとりぼっちで立っていた。なんと、あのガード、Orcの方に加勢したのである。ダークエルフの連中にとっては、僕よりOrcの方が大事なんだ……。「ねえ、バインドしてくれるひと見つかったぁ?」。なにも知らない同行者たちのNeriakからの問いかけに、心が死んでいた僕は「今、沼に来ています」と機械的に答えた。

そのあと更に1時間後、いろんなひとにSowかけてもらったりご飯わけてもらったり道を教えてもらったり、さんざんお世話になって再度Neriakまで辿りつけたのは本当にラッキーだった。バインドもしてもらえたし。だけど、あの街の中ではもう10回ぐらい殺されてる。オーガ嫌いのNPCダークエルフが2、3人いるのだ。ヤツら、こっちが「あのー」って話しかけただけでキレるんだ。相変わらず人からは「オーガって醜いね」とか言われるし、一度、近場のダンジョンへ行ったときなんか僕の体につっかえて1パーティが全滅しちゃった。「おまえ、なんでパーティが全滅したか、わかるか?」。……もう沼へ帰りたくなってきたよ。

だけどそんな中、僕に天使が現れた。あるとき森の中を走ってると、「Help!」という声が。ふり返って見ると、トレインに追われてくるダークエルフの女の子だ。ありゃーSkelton 3匹か、マズいなー、とも思ったけど、女の子は息も絶えだえだ。なんか濃紺色の肌に真っ赤なビキニ姿でドキドキする感じだし、もうしょうがない。「Back!」。そう叫んで、一生懸命戦った。すると女の子が背後から「/cheer」で僕を盛んに応援しはじめた。あのときは唸ったね、僕の棍棒。なんとか辛くも勝って、肩で息をする僕。すると、Luraと名乗るその女の子がいきなり抱きついてきた。
「Thx,My Savior =)」
Lura hugs Gohhon strong as her possible,and laugh.

要は/emコマンドを使ってるわけなのだけど、思わず胸がキュンとした。頼られるって嬉しいもんだね。Neriakって結構いいトコじゃん、と思してきた。とにかく、Luraにはそれから会うたんびに「My Savior」って抱きつかれる。ここからはしばらく離れられなくなってきたようだ。ところでキミ、本当は男だったりしないよね?

あたし女トロルの KISUKE。SHDなの
この冬初めてチェインメイルを着た。
ビクッ
そしたらへんなハイエルフの女に男?女?って聞かれた
あいつら弱っちろいくせにすげ～ムカつく

Nezfly／ハーフリング／ウォーリアー

「Nagafen'sLainへの挑戦」

LVL.50

CazicThule、Gukといった幾多の秘境ともいうべきダンジョンを制覇し、有数の冒険者軍団として名を馳せていた僕らは、その日、残る最高難度ダンジョンの一つであるNagafen'sLainの奥地へと足を踏み入れようとしていた。

Nagafen'sLainはその名が示すとおり、LordNagafenという名のドラゴンが支配するダンジョンだ。最強生物のひとつに数えられるLordNagafenは、僕の所属するギルドが総掛かりでも打ち倒すことは難しいだろう。今回の探索の目標はこのダンジョン内に住み着くFireGiant達の討伐だ。十分に準備を整え、LavaStorm山脈の火口に開いた入り口から、僕らはダンジョン内部へと入っていった。

Nagafen'sLainに入ってすぐの浅いエリアはKobold達の居住区だ。ここはこのダンジョンの中では比較的安全

Norrathの神々

Agnositc

Agnosticは神の存在の有無そのものを信じないため、無宗教である。

BERTOXXLOUS ―黒死病（ペスト）の運び屋―

Bertoxxulousの崇拝者はNorrathにおける唯一の真実とは、すべての生物は死ぬということだけだと考えている。彼らは肉体が腐食するという行動に究極の美を感じる。皮膚にできる紫のアザ、この世のものとは思えないほど醜く（彼らの視点から言えば美しく）化膿した黄緑色の膿疱、これらは彼らが愛好するもののひとつである。彼らBertoxxulousの崇拝者の中にはネクロマンシーを使いこなす者も少なくはない。彼らにとっては腐敗し崩れゆく生物、または死体を側に置いておくことは願ってもない幸せである。しかし、だからといって、Bertoxxulousの崇拝者がみな早死を望んでいる自殺志願者であると考えてもらっては困る。彼らはむしろ痛みの多い苦痛に満ちた長い人生を送ることを願い、病魔の汚染をNorrath中に広めている。

BRISTLEBANE ―泥棒の王―

Bristlebaneの崇拝者は他者の利益によって充実した生活を送ることを理想としている。詩人、詐欺師、道化師、ギャンブラーやジプシーがこの宗派の典型的職業である。彼等のほとんどが愛らしくチャーミングな性格で、ずるがしこく、根性がある。Bristlebaneの崇拝者は命懸けでもその欲求を満たそうとする。この宗教ではありとあらゆる悪事がよしとされ、くだらない冗談が崇拝者の間ではまるで聖なる儀式のように行われている。泥棒を本業としている者は少ないが、彼らが近くにいる場合は財布をすられぬよう注意するといいだろう。絶対に捕まえることは出来ないのだから。

CAZIC - THULE ―顔無き者―

Cazic－Thuleの崇拝者は彼を恐れ、他のものに恐れられることによって彼の力の強い恩恵を得られると考えている。彼らはありとあらゆる希望を踏み潰すことに全力を注ぐ。恐怖が彼等の生活を取りしきり、恐怖をもってして彼らは他者の生活を取りしきる。痛み、絶望、暴力、拷問、そして生け贄が彼らの道具である。Lizard manたちが主な崇拝者だが、人間の崇拝者も日ごとその数を増している。彼らはNorrathに点々とよどむ暗く冷たい影であり、Norrathを少しずつ捻じ曲げられた痛みと恐怖に満ちた悪夢へと引きずり込んでいるのである。

Inoruuk ―憎悪の王子―

ダークエルフはそのほとんどがこの宗派に属している。Innoruukの崇拝者は彼を「父」と呼ぶ。彼らは憎悪こそがこの世で唯一の力の根元であると信じている。建設は破壊あってこそ起こる。優しさや愛情は無欲だったり頭の悪い命知らずの者の道具に過ぎない。己の敵を見下し、侮蔑の情を抱いてはじめて敵を自分の支配下に置き、勝利を得ることが出来る。慈愛や哀れみはさげすみや残酷さの前では無力に等しい。憎悪の王子の崇拝者は憎悪の情さえ強ければNorrathにある全て（Norrathそのものを含む）を破壊することも難しくはないと信じている。

KARANA ―雨を保つ者―

Karanaを信仰する者は雷雨こそが彼らを導く絶対的な力であると信じている。彼らは雨を崇め、砂嵐や竜巻を敬意を示す。Karanaの崇拝者は主に人間、農夫、牧場主や狩人である。彼らはまったくの他人にもKaranaの加護を祈ることが出来る。Karanaの崇拝者のほとんどが遊牧生活を送っている。彼らは風の吹くままに旅をし、そのほとんどが優しく、正直な性格の持ち主である。彼らは誠実さと体力を重視しKaranaに絶対服従を誓っている。彼らによればKaranaの知識と慈悲あってこそのNorrathであり、そのNorrathに住む彼らにとっては当然の行為である。

EROLLISI MARR ―愛の女王―

Erollisi Marrの崇拝者は愛こそすべての根本であると信じている。しかしここで言っておきたいことは、愛が平和な感情であるにもかかわらず、彼らが平和主義者ではないことだ。彼らの理想は確かにお互いがお互いを愛し合う暴力のない世界だが、Norrathがそういった世界の一つであると信じるほど彼らはウブではない。彼らの人民、土地、理想に対する愛情は情熱的で、彼らはその愛のためなら戦って死ぬことを少しも恐れない。Erollisi Marrの崇拝者の理想的な死に方は愛するものをかばって死ぬことだという。多くのPaladinがこの思想を持ち、Erollisi Marrを崇めている。

MITHANIEL MARR ―光を運ぶ者―

Mithaniel Marrの崇拝者は戦闘における勇気こそが近代的発想をする者と蛮人を隔てる鍵であると信じている。彼らは厳格な誓いに基いた行動を取っており、その誓いとは誠実さ、名誉、そして他者に対する寄付を称えるものである。彼らは永遠の勝者であり、もっとも誠実な戦士たちである。彼らは悪の部族や邪悪な思想をNorrathから一掃するという志を常に内に秘め、生涯の目標としている。そしてこの目標を達成すべく終わらない旅に出、その途中で息絶えてしまう者も多いが、Norrathの地がMithanielの光によって清められるまで彼らの試みが終わることはないだろう。彼らは己と己に課せられた任務を常に重んじ、悪事に対しては大変厳しい。多くのPaladinがMithaniel Marrの忠実なる僕である。

RODCET KNIFE ―唯一の療法家―

Rodcet Nifeの崇拝者は病気に対して激しく戦い、身の自由を奪われるまでそれに反抗しつづける。彼等は優しく正直で多くを求めず、薬の原料費のみに近い状態で治療してくれることが多い。彼らは症状が現れてしまってから病魔と戦うのを好まず、そうなってしまった場合には全力を尽くして悪の根元を徹底的に打ち崩す。癒し手や神秘論者が主にこの宗派に属しているが、他にも高潔なRangerやPaladinがNifeの教えを説いている。彼らは至高の癒し手が世界の歪んだ心を正し、いつの日かこの世から黒い影を永遠に消し去り治療してくれると信じている。

PREXUS ―海の王―

海の王の崇拝者はNorrathの深海にこそ彼らを導く真の力が潜んでいると信じている。彼らによれば命は数百億年前、Norrathの海底の泥から生まれた。そしていつの日かこの母なる海は陸上に住むすべての生物の前に立ちはだかり、それに値する者には栄光を、値しない物には堕落を与えるであろうとしている。海の王の崇拝者はほとんどが水辺に住んでいる。これは耳を傾けるものすべてにPrexusの教えを説き、Norrathの海を害する者から守るためである。多くの水兵や、漁師がこの宗派に属する。

QUELLIOUS ―静かなる者―

静かなる者の崇拝者は常に平和を求める。しかし彼らは厳密な平和主義者ではなく、必要とあらば戦う。だが、彼らが武器を手にするのはあくまで自己防衛、もしくは愛する人に危機が迫っているときだけである。彼らの言う「平和」とは内なる平和のことであって、彼らは常に自身と己を取り巻く環境を探求しつづけている。彼等は自身の真の姿を求め、知識を得ることに生きがいを感じ、また他者にもそうすることを求め、そういう行為に関しては助力を惜しまない。彼等は知識の分かち合いによってこそ真実の平和が生み出されると信じている。もしすべての生物が互いに理解しあえば争いや戦は必要なくなる。Quelliousを信仰する者は遊牧生活を送っていることが多く、生活の中で多くを学ぼうとし、常に自分の真実の姿を問い続けている。

SOLUSEK RO ―燃える王子―

Solusek Roの崇拝者は炎に絶対的な力があると信じている。世界は火によって生まれ、そして火によって終わるだろう、と。斬新な行動力こそが欲求を満たす鍵である。力はより優秀なものによって作り出されている。そして彼らは常にその力に味方されているのである。こういった思想ゆえか、Solusek Roの崇拝者は恐れ知らずなことで有名である。彼らは率直で無作法であり、本当に思ったことしか口にせず、口に出したことは必ず実行に移す。彼らは社会的喜びを持たず欲さない。彼らは敬意を示されることを望み、他者に絶対服従を命ずる。多くの場合、彼らはそれを簡単に得ることができる。驚異的な破壊力を求めるものはたいていRoの崇拝者になり、見返りとして彼の燃え立つ恩恵を得る。

Brell Serilius ―地下の公爵―

Brell Seriliusの崇拝者は地上の世界はすべて莫大な土地の無駄だと信じている。彼らは洞窟や地下通路、トンネルの中でのみ真の安らぎを見いだす。しかし、Brell Seriliusの崇拝者たちの間で共通して言えることといえばこの思想ぐらいなものである。彼らは同じ宗派に属しているにもかかわらず、食い違った思想を持っていることが多い。例えばRunny Eye GoblinはBrellは自分たちの父であると主張し、一方でKaladimのドワーフ達はその考えを根本的に間違った下品な思想だと言い、Brellがかれらの父であり、他者はその恩恵にあずかっているだけなのだと述べる。Pawの堕落したGnoll達はこれとは異なり、土から彼ら一族を掘り出したのは他でもないBrellであり、よって彼らこそが純粋なるBrellの子孫だと主張する。これらの他にも多種多様の考え方がNorrathの地下に住むBrellの崇拝者達によって見受けられる。

Tribunal ―六つのハンマー―

Tribunalの崇拝者はすべてにおいて正義を重視する。一部の崇拝者はこれを衛兵や行政官となることであると確信しているが、真なるTribunalの崇拝者はNorrathの社会的地位のどれも望まず、あくまでTribunalの信者として独自の正義を民に訴える。報復、仇討ち、そして刑罰は彼らにとっては正義と義務を意味し、この宗教を信仰する者は論理的であり、冷静で平等である。それゆえに彼らは無実を罰した者たちに対して怒り、制裁を下し、限りない拷問をその者に課す風習がある。

TUNARE ―偉大なる母―

Tunareを信仰する者はすべての民がTunareの子供であると信じている。Tunareの子供は生きて息づく存在であるNorrathを育てて花開かせるように守ることを義務づけられている。崇拝者はNorrathの地がTunareを生み、そしてTunareからすべての生き物が生まれたと考える。ゆえにNorrathの地を愛し守ることによって、彼らは彼らの母であるものの母に敬意を示していることになり、彼等はその見返りとして身の保護と必需品の供給を期待するのである。崇拝者はありとあらゆる方法で自然を死守する。Druid、Ranger、そしてエルフの大多数がこの宗教を崇拝する。

VEESHAN ―Wurmの女王―

ドラゴン以外の彼女の崇拝者はドラゴンが聖なる生き物であると考える。彼らは母であるドラゴンに忠誠を誓い、自身、または等しく愛する者の肉体を彼女の子の餌として提供することもある。この忠実な理念の見返りとして、Veeshanは彼女の忠実な崇拝者を守り、いたわる。多くの人間が彼女のおかげで知識や財産を手に入れたが、これらの富には常に高い代償が伴った。崇拝者は常にドラゴンたちにとっての自身の存在の薄さを痛感し、ドラゴンたちがいつでもその小さな命を奪えることを身をもって知っていた。しかし多くのVeeshan崇拝者はその宗派に属していることを常に誇りに思っている。

Rallos Dek ―戦の王―

Rallos Zekの信仰者は弱肉強食という観念が強い。戦いの熱気だけが彼らの喜びである。世界は戦いによって形成されたのであり、よって世界は戦いによって滅びるとする。勝者は敗者の屍の上で宴会を開き、勝利を祝う。いくらその資格があろうと、Rallos Zekの崇拝者は死者に対して敬意も関心も持ちはしない。なぜなら、そうならまだ彼らの心臓は動いていて、Norrathの土くれになっていたりはしないだろうからだ。この宗派はそのほとんどが戦士によって構成されている。

エバQちょっとイイ話

/locで目的地へいくコツ。2つある座標の一方を合わせて、合わせた方の数があまり変化せず、もう一方が目的の数に近づく方向を探し360度少しずつ動いてみる。方向を見つけたらちょっと進んで再び上の動作を繰り返して方向修正。これでかなり近づけるはずだ。

Story&Religions

~From the Dawn of Time to the Present Day~

Norrathの歴史

伝承に曰く、人々が住む世界の外には「無」としか知られていない存在があり、そしてこの「無」から我々の過去、現在、未来のありとあらゆるものが創り出されているという。古い書物にはまた、彼から生まれたものは我々の住むこの世界、数限りない太陽たち、そして銀河系たちだけでなく、現在の人間、エルフ、ドワーフが「神」と崇める生物たちもが同じように「無」から生まれてきたと記されている。

永劫の昔、Norrathの地でこれら神々の一人、水晶の竜、Veeshanが生まれた。天空の平原の支配者であるVeeshanは世界に満足し、凍ったVelious大陸に自らの子を生み落とした。彼女がその鋭い爪でNorrathの地面を打つと、そこには大きな亀裂が生じ、そうしてVeeshanは新世界を自分の支配下に置いた。ドラゴンたちは地を歩き空を飛んだ。力に満ち、思考力に満ち、知識に満ちた生物。かくして「鱗の時代」が始まった。

一方、他の神々もVeeshanの働きに目をつけ始めた。嫉妬深く卑劣な彼らは自分達も新世界Norrathに自分の印を残そうと次々にNorrathを訪れた。一番に訪れたのはBrell Serilisだった。彼は自分の広大な洞窟や限りなく続くトンネルからなる闇の国、地底の領土から、密かにNorrathの内部にある大きな空洞へつながる魔法の坑口を作った。この坑口を通して、地底の公爵はNorrath の深淵にありとあらゆる生物の種をまいた。そしてBrellは坑口を神秘の石Living Stoneで作った迷路で封印すると、住処へ帰った。

他の神々がNorrathを訪れると、Brell Serilisは彼らに接触し、この世界の運命を話すべく会合を開くよう説得した。偉大なる母Tunare、海の王Prexusがその場にいた。戦の王Rallos Zekもいたが、Brell Serilisに対する不信感から距離を保っていた。Brell Serilisは注意深く自分の情報の出所に関する質問を避けながら、神々にVeeshanが力に溢れた新世界を発見し、そこにみずからの血族を産んだことを伝えた。混沌の王になら相応しく思えたかもしれないような言葉がBrell Serilisの唇からこぼれた。彼は神々が同盟を結ぶことを提案し（これにはRallos Zekを除くすべての神々が同意したわけだが）、自分がもうすでに地下に自分の世界を築いたことを口にしなかった。Veeshanの進出をこれ以上防ぐために、Norrathの地はこのとき集まった神々の間に平等に分配された。神々は一人一人自分達の民を創り出すべく誓いを立てた。これらの民は常に用心深くNorrathを観察し、竜の一族に常に探りを入れなくてはならなかった。Brell SerilisはNorrathの中心部を手に入れドワーフ族を創り出した。ずんぐりした丈夫な体を持った彼らはNorrathの高い山脈の地下深くに住んでいた。また海の計り知れないほど奥深くにはPrexusが彼の子孫、水棲で心暖かく知力と体力に溢れたKedgeを放った。地表ではTunareが限りなく上品で美しいエルフを、Rallos Zekが恐ろしく攻撃的で自分の土地を守る事にひどく熱心な巨人族を創り出した。かくして「いにしえの時代」が始まった。

新世界に新たな生命を生み出すべく放出された神々の力は当然のことながら更に多くの神々を引き寄せた。そして特にエルフ達の存在が「憎悪の王子」Innoruukの要らぬ注目を浴びてしまった。己の支配する平原にある、暗く腐った路地を見下ろす古い塔の中で、Innoruukは待った。彼の中で憎悪の情が蓄積し地獄と化すのを。彼は神々が自分を同盟に加えなかったことを呪い、そのように彼を侮辱したことをいつか後悔させると誓った。そこで遠く離れたエルフの美しい街Takish-Hizから初代エルフの王とその后をさらい、三百年の月日をかけてゆっくりと己の痛みと怒りで彼らの肉体と精神をひきちぎった。この作業を終えると、彼はまだかすかに震える彼らの肉片で、光の部族に属していた彼らを彼本人の暗く加虐的な似姿、Tunareの高貴な子供の歪んだ偽物へと作り替えた。後にTeir'Dalと呼ばれるようになったInnoruukのダークエルフは彼の手によってNorrathの地に戻され、こうして憎悪の王子の復讐は成し遂げられた

次にFizzlethrope、BristlebaneそしてCazic-ThuleがNorrathに現れた。Brell Serilisはこれらの神々に会い、第二の同盟をでっちあげ、また新しい生物を創り出す口実を作った。Rallos Zekはまたしても遠くからこれを眺めていたが、今回は自分もその創造に加わろうと心に決めていた。そしてBrell Serilisもこの機をおいて他に彼の欲求を満たすのに相応しいときはない、とうけあい、今回はRallos Zekを説得することに成功した。このとき地中の奥深くではBrell SerilisによってGnomeたちが創り出された。彼らにはドワーフの面影があったが、ドワーフより痩せ型で一層ひねくれており、機械仕掛けのものをいじくり回すのが好きだった。陸上では、エルフと巨人を除くと、背が低くてずんぐりした種族であり、すばしっこくおせっかい焼き、手癖が悪い傾向もあるHalflingがBristlebaneによって創造されていた。

恐怖の王Cazic ThuleはNorrathのジャングルや湿地帯にひかれ、そこで緑色の皮膚をしたTrollや爬虫類に似たLizard Manを創った。そして再びこの世界へ戻ってきたRallos Zekは、知性は劣るが強大な種族Ogreと、戦う本能と支配への欲求しか持ちあわせないOrcを創った。

この頃になると、いにしえの種族として知られる者たちは拡大し成熟し始めていた。村は町へと、町は王国へと変わっていった。そういった種族の中には拡大を阻まれ、戦争が生活の一部になったものもあった。すべての種族の中でもっとも早く戦いや略奪に興味を示したのは他でもないOgre達だった。彼らの帝国は見る見る間に山脈を覆い、Norrathでも最大規模の国Tunariaを包み込んだ。彼らの魔法に関する知識は彼らの欲望とともに増し、そのうち彼らはNorrathだけでは満足できなくなり、やがては地上すべてを占領してしまった。Rallos Zekは自分の創造物が次々にこの世界の神々に挑戦していくのを誇らしげに見ていた。やがてOgre一族が初めての敗北を味わうと、かれは自ら戦地に赴いて軍を采配した。この二度目の侵略は長い間続き、天を揺さぶり偉大な神々をいきり立たせた。神々は力を合わせRallos Zekの侵略を邪魔し、遂には自分の世界に追い戻すことに成功した。神々は戦の王の創造物を呪った。何千というOgreが倒され、彼らの帝国は音を立てて崩れた。巨人は神々が降らせた雪や氷に住居を奪われ、全世界に点々と散らばっていった。Goblin等も同じように呪いを受けたが、彼らはそれ以降歴史に関する記録を残す事をやめてしまったので、それに関する記述はない（あるいはこの事実そのものが呪いの結果なのかもしれない）。かくして「遺跡の時代」が始まった。

こういった出来事がすべて一件落着すると、最後の神々がNorrathの地を訪れた。武勇の王Mithaniel Marrと愛の女王Erollisi Marrである。彼らがBarbarianを創った。頑丈な体を持った彼らはNorrathの寒くごつごつとした北の地、巨人たちの帝国の遺跡の近くに住みついた。新参者だった彼らは他の種族に比べて無知で粗野な性格であり、上品さはほとんど持ち合わせていなかった。彼らもまた戦闘を好む民族であったが彼らの中にはそれ以上の何かを見出す者も出始めた。この頃には他の種族はもう完全に衰えたか進化の道を速いペースで進んでいたかのどちらかだったので、Barbarian一族のような弱小民族には他の者が得られなかった勝利を手に入れる機会が与えられた。あるいはそれがMarrの双子によって彼らに植え付けられた知識だったのかもしれない。とにかく幸運にもBarbarianはその一族を徐々に広める事ができたのである。それゆえにどんなに壮絶な戦いが起ころうとも、希望はそこに存在した。かくして「血の時代」が始まった。

いにしえの種族の中で最後に衰退したのはエルフの帝国だった。Tunaria東南の地を覆い尽くすElddarの森、そこには樹木の中に建てられたエルフたちの村があった。何千というWood Elfがそこを住居としていた。そして森の開拓地や平野にはHigh Elfたちの大理石で出来た塔の尖頂が森を追い越してどの木よりも高くそびえていた。しかしそこへ天からの最後の呪いがふりかかり、炎の神Solusek RoがそびえたつSerpent山脈を越え、燃える太陽から古代の森へと炎を持ってきた。川は渇き、雨は日に日に減り、そしてエルフ族の偉大なるドルイドが環境を変えまいと辛く長い戦いをつづけたが、彼らの強力な魔力も「炎」の侵攻を遅めこそすれ防ぐ事はできなかった。少しずつ森は砂漠と化し、そしてついにはあの偉大なTakish－Hizも崩れ、エルフ達は彼らの偉大なる財産を捨て、Tunariaへの逃亡を余儀なくされた。 かくして「失われた時代」が始まった。

この次の時代はNorrathに住む多くの種族のようにもっとも知られていない時代である。知識に富んだ歴史の研究者たちの推測では、いにしえの種族達が自身の民の再興に力を入れていた間、少数のBarbarianが突然肉体、頭脳ともに変化したとされている。ほとんどの人々は、これが最後の大きく直接的な神々の干渉であろうと信じている。あるいはこの時代に関しての記述が少ないのは、神々がこれ以上自身の創造物に関知しまいと決めたせいかもしれない。この、Barbarianから生まれた小さくも知力に満ちた種族は言わずと知れた人間の父祖である。彼ら人間は恐ろしいペースでNorrathにはびこった。彼らは失われた地占いの技術を学び、「連合帝国」と他の種族に呼ばれた。既に亡いこの人間種族は、あまねく大地に広がったがそれよりも速く死に絶えた。その理由はまだよく知られていない。彼らが現代の人間の祖先であることは間違いなく、そしてまたこの時代の人間が住んだと思われる遺跡が数多く残っていることも確かだが、彼ら人間についての記述はほとんどない。

「連合帝国」が滅亡すると、人間の生き残りはほとんどがTunariaの中心部に定住した。そしてKaranaの豊かな土地を住処とした。村が生まれ繁栄した。中のいくつかは街へと発展し、さらにその中のいくつかは都市へとまで発展した。西にはAntonius Bayleに導かれた強い人類が高雅な法律をもとにQeynosを興した。東のFreeport はOcean of Tears（涙の海）を探検するものすべてにとって活発で危険な港町と化した。古い種族の軽蔑をよそに人間は地に強く根づいた。更には今までの風習に逆らい、神の名の代わりに親族の名をその子供に付けるものさえ出てきた。偉大なるTunariaの地はこれ以後Antonicaとして知られるようになった。しかしこれは人類が平和に過ごした事を意味しているわけではない。人類の競争心は強く、必需品が何らかの理由で不足した場合、多くのグループが過去に作られた掟や許容範囲を破って戦った。すると反乱した民を鎮めるべく少数のリーダーたちが、暴力を訴え、地を追われ寒い北地へ追いやられたわけや、「連合帝国」の栄光や力を説いた。そして最終的にはみな人間愛に基づき理性にかなった行動を取るようになった。が、その中にはただ平和なだけの生活に満足できない人々、遠方からの冒険者が持ち帰る異国の話を聞き、それに憧れ決心した者たちもいた。

小さく虚弱でありながら、偉大な知性を持つErudという男がこうした人々を率いており、彼はそうした仲間を評議会に組織した。彼らはすぐに同族の人々に苛つき、ウンザリとして、少数のスパイをその場に残すと、小さな船の群れになってQeynosを捨てた。彼らは西へと向かい、Odus島の不毛の沿岸へと流れ着いた。島はまばらで人の気配がなく、評議会とその民にとってはまさに理想の土地だった。彼らはすぐに自分達の町を建てた。その町はQeynosにもFreeportにも似ておらず、そのほとんどが高くそびえたつ城であった。その町はErudinと名づけられ、そしてHigh Manと自称する書記や学者たちがQeynosに残るスパイ達によって送られてきた本や巻き物やその他の人工物を収集し分析した。そして連合帝国以来始めて、wizard、sorcerer、そしてenchanterなど人間の魔法使いが現れた。彼らはErudinの壮大なホールにたむろし、知識の上でも力の上でも進化していった。かくして「啓発の時代」が始まった。

それから数年たち、少数のErudite（Erudinに住む人々）が失われた降霊術の技を発見した。しかしその術を使用する事に反対の者も少なくはなく、民の間に大きな亀裂が生じた。こうしてEruditeたちは数百年ぶりに戦う事になる。彼らはあれほど忌み嫌っていた祖国での戦争に劣らぬほど激しく戦った。しかしこの戦争は魔力が武器として使われ、祖国での剣や弓を使った戦争とは大きく違っていた。結果は最悪だった。百単位での命が奪われ大規模な建築物は破壊された。ついには異端者たちはErudinから追い出されたが、Odus島の南部に隠れて再び集まった。最後の戦闘では、大きな神秘の力が放たれ、地下の底知れぬ深みへと続く巨大な穴が出来た。この割れ目の縁に、異端者たちは町を作りPaineelと名づけた。敵対した二派はまだ激しく憎みあっていたが、最後の戦闘がもたらした恐怖からしばらくの間、戦いは起こらなかった。かくして「混乱の時代」が始まった。

あなたは今、驚異に満ちたこの時代に歩み出した。いにしえの種族たちはようやく過去の栄光を取り戻し始めている。若い種族たちは大きく成長し、Norrath全土で経済活動が活発になった。紛争はほぼ絶え、最後に戦いが各国を悩ませたのは何世紀も前のことだ。無数の同盟と派閥、友に敵、策謀と夢想が存在するNorrathの世界、とにかくこの地では行動あるのみ。身支度を整え、協力者を、知識を見出せ。迷宮、塔、地下墓地、平原と想像をも上回る現実性に満ち溢れた世界にようこそ。技術を身につけ、経験を積み、財宝を手に入れ、武器を手にしろ。友人に出会い、敵に出くわせ。そして、あなたがたとえ人間の聖騎士でも、邪悪なダーク・エルフの盗人であっても、欲深いドワーフの商人だとしても、ひとつだけ頭に入れておいてほしい事がある。

あなたは今私たちの世界にいる！

エバQちょっとイイ話

CHA値は買い物の値段に大きく影響する。たとえばTrollとHighElfではパン一個の値段が1SP近く異る。もっと高い買い物になればプラチナ単位で値段が変わる。不細工はツラい。

Skills スキル

Skillを鍛えることは『EQ』で最も大事なことである。これなくして成長はない。Skillを無視してはNorrathでは一人前にはなれないのだ。

●Skillとは何か

自分のキャラクターが持つ様々な技能や能力。それがSkillである。SkillにはLVLが設定されており、これはゲーム画面左上のSkillボタンを押すことによって大まかな状態を知ることができる（AwfulからMasterまで11段階）。正確なLVL数はSkillLVLアップ時に表示される。

Skillの使い方、鍛え方には様々あって、武器使用のSkillのように戦闘でConコマンドで青以上の敵に対し攻撃を成功させることでLVLが上がっていくものもあれば、Sense Headingのように、それをただ使い、成功すれば上がっていくもの。Alcohol Toleranceのようにお酒を飲むことで鍛えられるものなどがある。このLVLが上がることによって、Skillの成功確率や、成果の大小が変わってくる。

Skillはプレイの中で使用する以外に、Guildマスターの訓練を受けることでLVLを上げることもできる。すべてのプレイヤーはLVLアップごとに５SkillPointを得る。このポイントを自分の職業のGuildマスターのところで使うことでSkillのLVLを上げることができる。これにはお金がかかることもある。

また、キャラクターのLVLアップに従って使用可能になるSkillの場合、Guildマスターのところに行き、１Point以上SkillPointを割り振ってくる必要がある。これをおこなわないと、規定LVLに達してもSkillを習得したとは見なされない。１Pointでも割り振っておけば、あとはプレイ中、そのSkillを使用することでSkillLVLは上がっていく。

表のSkillの他に、武器使用のSkill（Archery、1H Blunt、2H Blunt、Piercing、1H Slashing、2H Slashing、Throwing）と言語のSkillがある。言語はその種族、職業ごとに設定されますがGnollやOrcなどNPCの言語もある。多種族の言語は、それを聞くことで習得できる。使用する言語を変える場合は、メッセージ画面上で右クリックすると言語の選択画面になる。が、その言語Skillを持たないものには自分の発言が、文字化けした意味のない文章に見えてしまうので、通常はCommon（共通語）を使用することが多い。言語の中で特にOld Erudinは専業魔法使いを選んだものとって重要だ。ResearchというSkillによって魔法を作り出す場合に、このOld Erudinが要求されるからだ。言語のSkillを育てるにはSkill保有者にその言語で話しかけて貰えばいいので、何度も会話しSkillを上げておきたい。なぜなら本当に強力な魔法はResearchでしか手に入れられないからだ。

SkillLVLの上限は、基本的にキャラクターのLVL×5＋5（OFFENCE、DEFENSEなどはLVL×5）。現在キャラクターのLVLの上限が50なので、理論上、SkillのLVLは255まで上がることになるが、職業などで上限が設定されているものもある。

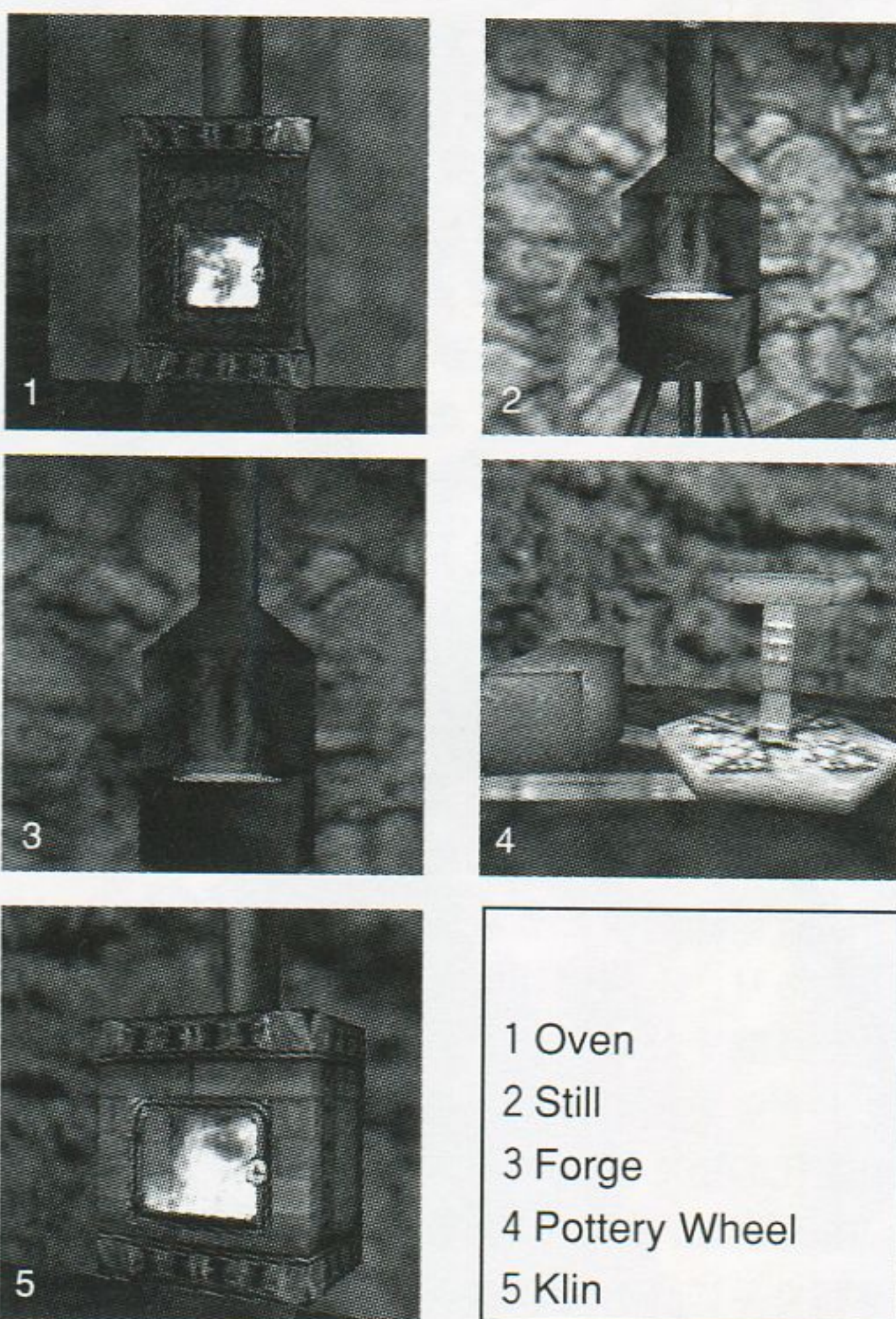
●生産系Skillとは何か

生産系のSkillとは、Alchemy、Baking、Brewing、Blacksmithing、Fletching、Jewel Craft、Pottery、Tailoring、TinkeringといったSkillのことで、文字通り、モノを作り出す技能のこと。

これらSkillは、これ単独でおこなうものではなく、作り方の教本や素材が必要になる。だが、Skillの低いうちは成功率も低く、失敗すると用意した素材は消えてしまうので、ある程度資本が必要となる。

また素材として、他の生産系Skillによる生産物が必要になることもある。例えば、TailoringのSkillのLVLが上がると、Stud（鉄の鋲）を使った防具を作れるようになるが、このStudはBlacksmithのSkillによって作らなければならない。またクエストでよく使うことになるBakingも、PotteryのSkillで作った食器を必要とする。

生産系Skillは、十分に鍛えられる間に、何度も何度も失敗を繰り返しお金がどんどん消えていくのが当たり前。特にJewel Craftなど、素材自体の値段が高い場合はなおさらだ。また生産系Skillも戦闘のSkillと同様、低い段階の生産を続けているとLVLが上がらなくなってしまうので、より上の段階の生産に挑戦していかなくてはならない。そして当然お金もそれまで以上にかかることになる。生産系の難しさを実際にしるならHP紹介のページの「Norrathの地図屋さん」を訪れてみるといい。宝石職人の苦労がわかる。

ゲームを始めてすぐに挑戦、という訳にはいかない生産系Skillだが、プレイを重ね余裕が出てきたら挑戦するのは面白い。

1 Oven
2 Still
3 Forge
4 Pottery Wheel
5 Klin

これらが生産系で使用するオーブンなど。やり方は必要な材料を入れて表示されたウィンドウ内のCombaineボタンを押すだけ。あとは運を天にまかせて……。

Skill一覧表

●Abjuration（呪文を使う全ての職業）
防御系の魔法をつかさどる能力。
●Alcohol Tolerance（ALL）
酒への耐性。酒により一時的にSTR、STAが増加する。
●Alchemy（SHN）
ポーションを調合する能力。Medicine Bagが必要。
●Alteration（呪文を使う全ての職業）
変化系の魔法をるかさどる能力。
●Apply Poison（ROG）
毒を武器に塗る技術。
●Baking（ALL）
様々な料理を作る能力。Oven(オーブン)のある場所でおこなう。
●Backstabbing（ROG）
敵を背後から襲う技能。通常よりDMGがかなり大きい。
●Bash（PAL・SHD・WAR）
楯を使って一時的に気絶させ、DMGを与える技能。
●Beg（ALL）
物乞いの技能。実際に使っていくことで成長。
●Bind Wound（ALL）
最大HPの50%以下までなら何度でも、自分も他人も回復することができる技能。回復量はSkill値による。Bandage必要。
●Brass（BRD）
金管楽器を演奏する能力。
●Brewing（ALL）
酒を造る技能。Still(蒸留器)のある場所で。
●Blacksmithing（ALL）
金属製アイテムを作る技能。Forge(炉)のある場所で。
●Block（MNK）
体を使って攻撃を防ぐ能力。
●Channeling（呪文を使う職業）
魔法の技術に関する能力。詠唱時間を短くすることができる。
●Conjuration（呪文を使う職業）
召還系の魔法をつかさどる能力。
●Defense（ALL）
白兵戦で身を守る能力。
●Disarm（MNK・PAL・RNG・ROG・SHD・WAR）
敵の装備している武器を地面に叩き落す技能。
●Disarm Traps（ROG）
罠の発見と解除をする能力。
●Divination（呪文を使う職業）
隠匿系の魔法をつかさどる能力。
●Dodge（ALL）
敵の攻撃をかわす能力。呪文詠唱を中断させないのでCasterにも重要。
●Double Attack（MNK・PAL・RNG・ROG・SHD・WAR）
一度に2回攻撃をおこなう技能。
●Dragon Punch（MNK）
MNKの特殊攻撃。
●Dual Wield（BRD・MNK・RNG・ROG・WAR）
武器を両手に持って攻撃する技能。
●Eagle Strike（MNK）
MNKの特殊攻撃。
●Evocation（呪文を使う職業）
攻撃系の魔法をつかさどる能力。
●Feign Death（MNK）
死んだ振りをおこなう技能。NPCの興味を失わせる。
●Fishing（ALL）
釣りをする技能。
●Fletching（ALL）
弓矢の製作技術。Fletching Kit(弓矢製作道具)が必要
●Flying Kick（MNK）
MNKの特殊攻撃。
●Foraging（BRD・DRU・RNG）
野外で食料や水を見つけ出す能力。
●Hand-to-Hand（ALL）
素手での格闘能力。
●Harm Touch（SHD）
LVL×10のDMGを与える。ゲーム内の１日に１回。
●Hide（BRD・DRU・ROG・SHD）
草木に紛れ身を隠す能力。
●Instill Doubt（ROG）
敵に疑念を与え逃走させる能力。
●Jewel Craft（ALL）
宝石になる原石や金属の加工技術。Jewelry Kit(宝石加工道具)が必要。
●Kick（MNK・RNG・WAR）
キックで攻撃する能力。
●Lay Hands（PAL）
HPを全回復。ゲーム内の１日に１回。
●Make Poison（ROG）
毒を調合する技能。
●Meditate（呪文を使う職業）
Manaの回復を促進する能力。
●Mend Wounds（MNK）
体力回復の能力。成功すれば最大HPの約25%を回復し、失敗するとその分HPが減る。実時間で6分に1回使用できる。成功率はスキル値に依存する。
●Offense（ALL）
ダメージを与える能力。
●Parry（PAL・RNG・ROG・SHD・WAR）
武器で攻撃を受け流す技能。
●Percussion（BRD）
打楽器を使う技能。
●Pick Lock（BRD・ROG）
鍵を破る技能。
●Pick Pocket（ROG）
スリをおこなう技能。
●Pottery（ALL）
陶器を加工する技術。Pottery Wheel/Kiln(ろくろ/窯)のある場所で。
●Research（ENC・MAG・NEC・WIZ）
魔法を作り出す能力。
●Riposte（MNK・PAL・RNG・ROG・SHD・WAR）
反撃の能力。
●Round Kick（MNK）
MNKの特殊攻撃。
●Safe Fall（BRD・MNK・ROG）
落下のDMGを軽減する能力。
●Sense Heading（ALL）
自分の向いている方向を知る能力。
●Sense Traps（ROG）
罠を発見する能力。
●Singing（BRD）
歌を唄う技術。
●Slam（BAR・TRL・OGR）
大型種族が使用できる特殊攻撃。
●Sneak（BRD・MNK・RNG・ROG）
背後に忍び寄る能力。
●Specialization（CLR・DRU・ENC・MAG・NEC・SHN・WIZ）
選択した分野の魔法の専門化。詠唱時間が短くなりMana消費も抑えられる。
●Steal（ROG）
PCやNPCからアイテムを盗む能力。
●Stringed Instruments（BRD）
弦楽器を演奏する技術。
●Swimming（ALL）
泳ぐ能力。泳げる距離と潜水時間に影響。
●Tailoring（ALL）
革や毛皮でアイテムを作る技術。Tailoring Kit(裁縫道具)が必要。
●Taunt（PAL・RNG・SHD・WAR）
挑発し対象の気をこちらに向ける能力。
●Tiger Claw（MNK）
MNKの特殊攻撃。
●Tinkering（GNM）
Gnomeが機械を組み立てる技術。Toolbox(道具箱)が必要。
●Track（BRD・DRU・RNG）
ZONE内の特定の対象を探知する能力。
●Wind Instruments（BRD）
管楽器を演奏する技術。

／～judges you amiably.（結構気に入られている）／～kindly considers you.（好かれている）／～looks upon you warmly.（もう大好き）

Items

アイテム

『EVER QUEST』の世界に用意された様々な武器、防具、Item。これらを駆使することは、Norrathで生き抜く最低限の条件だ。ここではその使い方の基本知識を紹介していく。

●武器（Weapon）について

武器にはそれぞれ固有の使用Skillがある。それはArchery（弓）、1H Blunt（片手打撃）、2H Blunt（両手打撃）、Piercing（刺突）、1H Slashing（片手斬撃）、2H Slashing（両手斬撃）、Throwing（投擲）の７種類。使えるSkillは各職業で決まっており、後で覚えることはできない。それがどういった武器であるかはステータス画面を見ればわかる。これはアイテム欄の対象を右クリックすればメッセージ画面に現れる。Atk Delayは次の攻撃までにかかる時間。数字が少ない方が速く次の攻撃に移れる。DMGは対象に与えるダメージの量。WTは重さ。Class、Raceは、その武器を使用できる職業、種族を表している。1Hと2Hの違いは、Atk DelayとDMGの差で現れる。1Hの方がAtk Delayが小さく、2Hの方がDMGが大きい。Spellを使う敵には詠唱をとめるために振りの速い1Hというような使い分けも有効だ。

またMaceといった武器の名前の前に、Rusty、Splitering、Wornといった単語がついているものがあるが、これはその武器の状態を示す。Rusty、Splitering、Wornはそれぞれ、錆びた、破損した、摩耗したを意味し、当然状態は良くないし売買の値は安い（Rustyは研ぐことで状態を回復できる）。Well-Balanced（バランスの良い）やCombine（合金製）という単語はその逆で、状態が良く、売買する値段も非常に高い。こうした武器はMagic Itemなので、魔法属性を持った攻撃を与えることができる。

武器の使用Skillは、その武器を使えば使うほど上がっていき、Skillが上がるにつれて攻撃の成功率や攻撃力が大きくなる。またこの場合Considerコマンドで青色以上の敵と戦うと効率がよい。

戦士系の職業は武器が命。将来どんなマジックアイテムを入手しても対応できるよう、複数の武器使用Skillをある程度並行して上げておくのが理想だといえる。武器使用のSkillが上がりにくい魔法使い系の職業の場合は、将来的にどういったスタイルで戦うのかを考えてSkillを上げる必要がある。キャラクターのLVLがある程度上がってしまうと、いざアイテムを入手してSkillをあげようと思っても、Skillの低さで攻撃が当たらない、当たってもDMGが小さいという二重苦を背負い、Skill上げどころではなくなってしまう。

武器使用SkillとClassの関係

Archery：PAL・RNG・ROG・SHD・WAR
1H Blunt：全Class
2H Blunt：BRD、ROG以外の全Class
Piercing：BRD・ENC・MAG・NEC・RNG・ROG・SHD・SHN・WAR・WIZ
1H Slashing：BRD・DRU・PAL・RNG・ROG・SHD・WAR
2H Slashing：PAL・RNG・SHD・WAR
Throwing：BRD・ENC・MAG・MNK・NEC・RNG・ROG・WAR・WIZ
（注：Druidが使える1H Slashingの武器はScimitarのみ）

●防具（Armor）について

防具には一般的に、Cloth、Leather、Iron/Chain、Steel/Plateという区分があり、ShieldにはLarge、Smallという２種類の区分がある。防具に関して特に必要なSkillはないが、職業、種族によって装備が制限されている。特に防具の場合、種族によって装備できるサイズが異なるので、自分の種族がどのサイズを使えるのかは覚えておく必要がある。Small、Medium両方を使える種族の場合は、Smallを購入した方が、同じ防具でも値段的にお得になる。

様々な制限の多い防具だが、Clothしか装備できない魔法使い系が装備できる皮防具（Wovenシリーズ）や、BRD、NEC、WIZ、MAG、ENCといった、盾を使用できない職業用の盾（Rokyls Channelling Crystal、A Shimmering Orbなど）など例外も多い。こうしたマジックアイテムは世界各所にあるので、是非探してみよう。

装備できる防具と職業
Plate：BRD・CLR・PAL・SHD・WAR
Chain：RNG・ROG・SHN
Leather：DRU・MNK
Cloth：ENC・MAG・NEC・WIZ

盾を装備できる職業
BRD・CLR・DRU・PAL・RNG・ROG・SHD・SHN・WAR（ただしDRUはSmallの盾しか使用できない）

●Itemについて

Norrathには武器、防具の他に様々なItemが用意されている。使い方の分かりやすいものもあれば、一見しては何に使うか分からないようなものもある。ここではその中でも、Norrathでの生活に欠かせないものを紹介していく。

食料・水

食料と水は、Norrathを旅するのに必須のItemである。これが切れるとSTAMINAが回復しなくなり、泳ぎやジャンプができなくなるばかりか、HP、Manaの自動回復が出来なくなってしまう。

食料・水は種族ごとに違った速度で消費され、また長い間走るなどしてSTAMINAを消費した場合、それを補うために急速に消費される。地域的な特性もあり、例えば水は砂漠地帯では消費の速度が速くなる。

食料、水が少なくなると「low on food and drink」無くなると「out of food and drink」といった警告が出るようになる。

包帯（Bandage）

包帯（Bandage）は、自然回復以外にHPを回復させる手段のない職業にとってはとても重要だ。Bind WoundのSkillとBandageがあればSkillの値の1/4のHPを回復できる。ただし、回復の上限はHPの50%までという制限がある。Bind Wound使用中は動けなくなってしまうので、安全な場所でおこなうようにしよう。

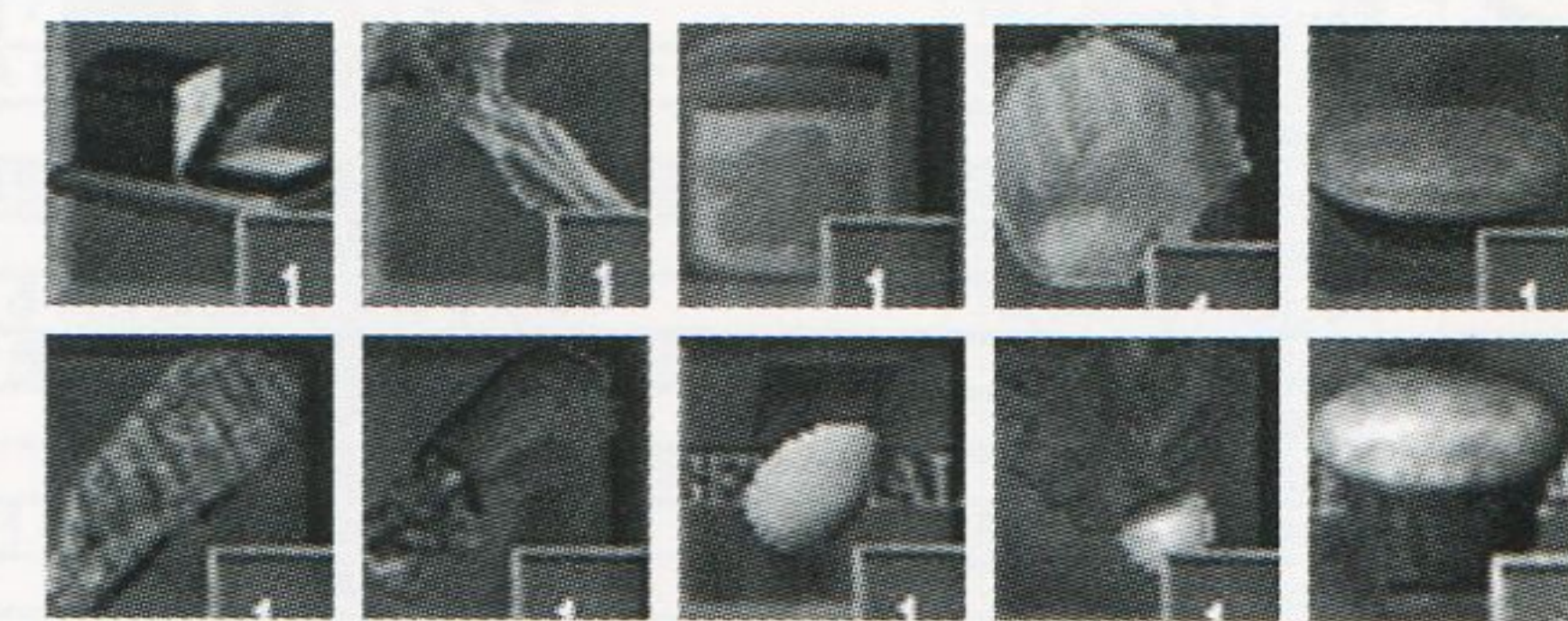
その他のItem

Norrathは夜になると暗い。種族によっては真っ暗で何も見えなくなることもある。そうした時、TorchやLanternを持っていれば周囲を明るく照らすことが出来る。Firebeetle EyeやLightstoneのように、敵が落とすItemでも同じ様な効果が得られることもある。

Fishing Pole、Fishing Baitは文字通り釣りに使用するItem。水辺でPoleを装備し竿を振れば釣りの開始だ。魚以外にサンダルなどが釣れることもある。

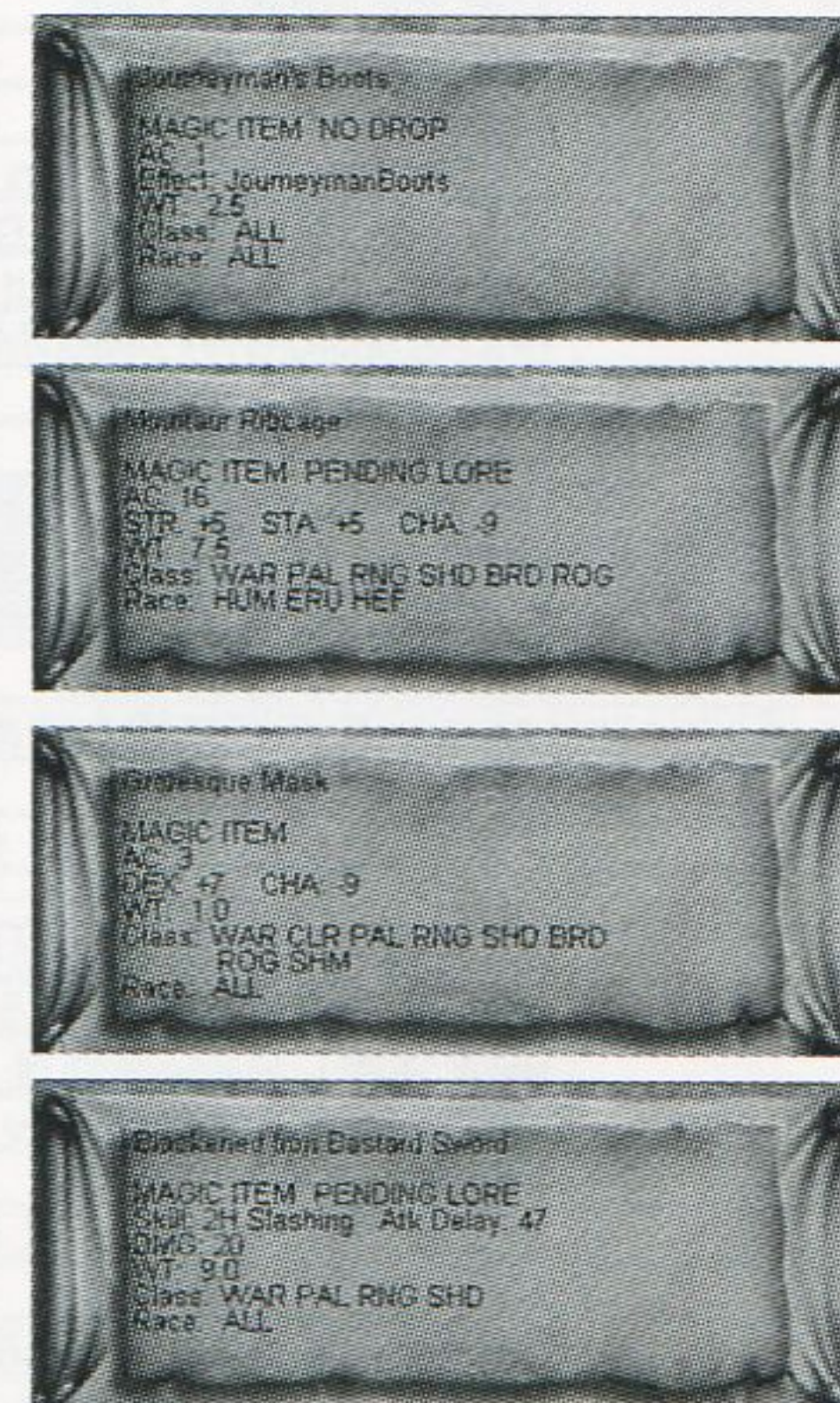
また魔法やクエストで必要なItemもある。BonechipはNECやSHDがSkeltonの召喚時に使用し、またBatwingはLevitateの魔法を使用する際に必要となる。

Itemの入手法

食料、水、包帯はBendorから購入するのが一般的だが、Summon FoodやSummon Drink、Summon Bandageの魔法を持っている職業のプレイヤーから貰ったり購入するのも手だ。敵が落とすItemは、その敵を倒すか、Bendorで他のプレイヤーが売ったものを購入することで手に入れられる。

Norrathの食料。パンが一般的。（Rationには同じ外見のIron Rationがあるが購入価格は６倍近いのに、持つ時間は３倍。かなり損である）

Norrathの飲料。牛乳の方が値段が安く、持ちが良い。酒は飲むと、一時的にSTR、STAが上がり、戦闘に役立つ。

●マジックアイテムとは

『EVER QUEST』の世界には、特殊な能力を持った武器、防具の類が多数用意されている。これらはクエストで手に入るものだったり、レアSPAWNの敵が持っていたりと入手しにくいことが多い。こうした武器、防具を求めるのも『EQ』の楽しみの一つだ。Journeyman's Bootsはアイテムとして起動すると足が速くなるという、非常に人気の高いブーツで、NajenaのDrelznaがまれに持っている。Minotaur RibcageはBeholder MazeのYymp the infernalを倒すことで入手できる鎧。ステータス上昇が魅力だ。Grotesque MaskはClan RunnyeyeのGoblin Kingを倒すと入手できる顔面用防具だが、装備した時の見た目が……。CHAが９も下がる。BIBSは、Clan Runnyeyeのdazed goblin knightを倒すのが入手法。攻撃力が魅力の2Hの剣だ。

ITEM欄の中に、LORE ITEM、NO DROP、PENDING LOREという用語がある。これはITEMの特性を示すものである。LORE ITEMは、１人につき１個しか持てないITEMのこと。これによりMAGICITEMを巡る争いを緩和しようとの試みである。これをもし２個持ってしまうとアイテムは即座に消えてしまうので注意しよう。NO DROPとは捨てたりあげたりということができないものを意味し、銀行にも預けられない。PENDING LOREはいずれパッチ等でLORE ITEM化することを意味している。

エバQちょっとイイ話

／～looks your way apprehensibly.（あまり好かれてはいないが、許容範囲と見なされている）／～regards you indifferently.（普通に存在を認められている。特別どうとも思われていない）→（右頁へ続く）

ランク3	Ignite	炎によるDMG・Evo	Target	30
	Light Healing	HP回復・Alt	Target	30
	Harmony	対象の怒りを収める・Abj	Target	25
	Skin Like Rock	AC HP UP・Abj	Target	60
	Bind Sight	Targetの視点で見る・Div	Target	15
ランク4	Barbcoat	AC UP・Abj	自分	40
	Cancel Magic	魔法を打ち消す・Abj	自分	30
	Creeping Crud	継続DMGを与える・Con	Target	100
	Drifting Death	継続DMGを与える・Con	Target	190
	Eyes of the Cat	視力を高める・Div	自分	35
	Invigor	Stamina回復・Alt	Target	20
	Shield of Thistles	AC UP+DMGシールド・Abj	Target	40

SHADOW KNIGHT

ランク1	Disease Cloud	5DMG+病気・Con	Target	10
	Invisibility to Undead	Undeadに対し透明化・Div	Target	20
	Leering Corpse	Pet召喚（Bonechip 2 必要）・Con	―	10
	Locate Corpse	至近の死体を向く・Div	自分	10
	Reclaim Energy	PetをManaに還元・Con	―	5
	Sense the Dead	至近のUndeadを向く・Div	―	10
	Siphon Strength	対象からSTRを吸収・Alt	Target	10
ランク2	Bone Walk	Petを召喚（2Bonechips必要）・Con	―	80
	Clinging Darkness	持続DMG+移動速度DOWN・Alt	Target	20
	Endure Cold	冷気耐性UP・Abj	Target	20
	Fear	NPCを逃走させる・Alt	Target	40
	Mend Bones	PetのHP回復・Alt	Target	25
	Numb the Dead	Undeadを一時的に大人しくさせる・Abj	Target	20
	Shadow Step	短距離ランダムテレポート・Alt	自分	10
ランク3	Convoke Shadow	Pet召喚（2Bonechip必要）・Con	―	120
	Dark Empathy	自分のHPを人に与える・Alt	Target	20
	Deadeye	透明なものを見破る・Div	自分	35
	Engulfing Darkness	持続DMG+移動速度DOWN・Con	Target	60
	Spook the Dead	Undeadを逃走させる・Alt	Target	10
	Vampiric Embrace	DMGを与えHP吸収・Alt	Target	30
	Ward Undead	Undeadに48DMG・Evo	Target	30
ランク4	Endure Disease	病気耐性UP・Abj	Target	20
	Feign Death	死んだ振り・Abj	自分	60
	Gather Shadows	透明になる・Div	自分	35
	Heat Blood	持続DMG・Alt	Target	72
	Restless Bones	Petの召喚（Bone Chipが必要）・Con	―	160
	Voice Graft	Petと話ができる・Div	自分	10
	Wave of Enfeeblement	STR DOWN　範囲魔法・Alt	Target	40

ENCHANTER

ランク1	Lull	NPCの反応範囲を狭くする・Alt	Target	10
	Minor Illusion	至近の物体に姿を変える・Div	自分	10
	Minor Shielding	ACと最大HP UP・Abj	自分	10
	Pendril's Animation	Pet召喚（TinyDagger必要）・Abj	自分	10
	Sense Magic	アイテムの魔法を認識・Div	Target	5
	Shallow Breath	STR DOWN+1-8DMG・Alt	Target	7
	Strengthen	STR UP・Alt	Target	10
	Taper Enchantment	魔法の効果持続時間を短縮・Abj	Target	5
	Weaken	STR DOWN・Alt	Target	8
	Reclaim Energy	Petを還元しManaを得る・Con	Target	5
ランク2	Color Flux	自分の周囲の対象を気絶・Div	―	25
	Enfeeblement	STR DOWN・Alt	Target	20
	Fear	NPCを逃走させる・Alt	Target	40
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Haze	AC UP・Abj	Target	20
	Illusion: Human	Humanに変身・Div	自分	10
	Illusion: Half-Elf	Half Elfに変身・Div	自分	10
	Invisibility	透明になる・Div	自分	30
	Jul's Animation	Pet召喚（TinyDagger必要）・Con	自分	24
	Mesmerize	催眠術で注意をそらす・Con	Target	20
	Tashan	魔法耐性DOWN・Abj	Target	15
	-	-	-	-
ランク3	Alliance	NPCに対するFACTIONを高める・Alt	Target	35
	Bind Sight	対象の視点で見る・Div	Target	15
	Cancel Magic	魔法を打ち消す・Abj	Target	30
	Chaotic Feedback	42+LVL数継続DMG+呪文詠唱中断・Evo	Target	50
	Enchant Silver	Bar of silverに魔法を付与・Alt	―	80
	Eye of Confusion	魔法を使えなくする・Alt	Target	30
	Illusion: Gnome	Gnomeに変身・Div	自分	10
	Illusion: Wood Elf	Wood Elfに変身・Div	自分	10
	Lesser Shielding	AC HP 魔法耐性UP・Abj	自分	25
	Mircyl's Animation	Pet召喚（TinyDagger必要）・Con	自分	0
	Root	相手を足止めする・Alt	Target	30
	See Invisible	透明なもの、隠れているものを見る・Div	自分	25
	Sentinel	遠隔視野・Div	自分	25
	Soothe	Lullの上位魔法。NPCの反応範囲を狭める・Alt	Target	30
ランク4	Bind Affinity	HomePointを定める・Alt	仲間	100
	Charm	対象を魅了する・Alt	Target	90
	Choke	STR DOWN+1-20継続DMG・Alt	Target	50
	Ebbing Strength	STR DOWN・Alt	Target	35
	Enduring Breath	水中呼吸(Fish scaleを消費)・Alt	Target	35
	Illusion: Dark Elf	Dark Elfに変身する・Div	自分	4
	Illusion: Erudite	Eruditeに変身する・Div	自分	4
	Illusion: Halfling	Halflingに変身する・Div	自分	4
	Illusion: High Elf	High Elfに変身する	自分	4
	Kilan's Animation	Pet召喚（TinyDagger必要）・Con	―	65
	Languid Pace	攻撃速度DOWN・Alt	Target	50
	Memory Blur	対象の嫌いなものリストの無効化・Alt	Target	45
	Myst	AC UP・Abj	Target	3
	Serpent Sight	暗視を可能にする・Div	Target	30
	Whirl till you hurl	対象を一箇所で回転させる・Alt	Target	55

NECROMANCER

ランク1	Cavorting Bones	Pet召還（Bonechip必要）・Con	―	15
	Coldlight	薄明かりを灯す・Con	自分	15
	Disease Cloud	病気による範囲攻撃・Con	Target	10
	Invisibility to Undead	Undeadに対し透明化・Div	Target	20
	Lifetap	対象からHP吸収・Alt	Target	9
	Locate Corpse	至近の死体を向く・Div	自分	5
	Minor Shielding	AC HP UP・Abj	自分	10
	Reclaim Energy	PetをManaに還元・Con	―	5
	Sense the Dead	至近のUndeadを向く・Div	―	
	Siphon Strength	対象からSTRを吸収・Alt	Target	5
ランク2	Clinging Darkness	移動速度DOWN+持続DMG・Alt	Target	20
	Endure Cold	冷気耐性UP・Abj	Target	20
	Fear	NPCを逃走させる・Alt	Target	40
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Grim Aura	攻撃力UP+DMGシールド・Alt	自分	25
	Leering Corpse	Pet召還（2Bonechips必要）・Con	―	40
	Lifespike	対象からHP吸収・Alt	Target	18
	Numb the Dead	Undeadの反応範囲を狭める・Abj	Target	20
	Poison Bolt	毒によるDMG・Con	Target	30
	Sense Magic	アイテムの魔法を認識・Div	Target	5
	―	―	―	―
ランク3	Bone Walk	Pet召還（3Bonechips必要）・Con	―	80
	Dark Empathy	自分のHPを対象に与える・Alt	Target	20
	Dark Pact	HPを消費しManaを回復・Alt	Target	5
	Deadeye	透明を見破る+暗視・Div	自分	35
	Gather Shadows	透明になる・Div	自分	35
	Impart Strength	自分のSTRを対象に与える・Alt	Target	15
	Lesser Shielding	AC HP UP・Abj	自分	25
	Mend Bones	UndeadのHPを回復・Alt	Target	25
	Shadow Step	短距離ランダムテレポート・Alt	自分	10
	Vampiric Embrace	対象からHP吸収・Alt	Target	30
	Ward Undead	UndeadにDMG・Evo	Target	30

ランク4	Bind Affinity	Home Pointを定める・Alt	仲間	100
	Convoke Shadow	Pet召還（?Bonechip必要）・Con	―	120
	Endure Disease	病気耐性UP・Abj	Target	20
	Engulfing Darkness	移動速度DOWN+持続DMG・Con	Target	60
	Heat Blood	持続DMG・Alt	Target	72
	Lifedraw	対象からHPを吸収・Alt	Target	63
	Sight Graft	Petの視点で見る・Div	自分	10
	Spook the Dead	Undeadを逃走させる・Alt	Target	10
	Wave of Enfeeblement	STR DOWN 範囲・Alt	自分	40

MAGICIAN

ランク1	Burst of Flame	炎による1〜6DMG・Evo	Target	7
	Flare	持ち運びできる光召喚・Evo	―	3
	Minor Shielding	ACと最大HP UP・Abj	自分	10
	Reclaim Energy	Petを帰しManaを取り戻す・Con	Target	5
	Sense Magic	アイテムの魔力を感知・Div	―	5
	Summon Dagger	短剣(Dagger)召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10
	Summon Drink	飲み物召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10
	Summon Food	食料召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10
ランク2	Elementalkin Air	風の精霊を召喚・Con	自分	40
	Elementalkin Earth	土の精霊を召喚・Con	自分	40
	Elementalkin Fire	火の精霊を召喚・Con	自分	40
	Elementalkin Water	水の精霊を召喚・Con	自分	40
	Fire Flux	炎による範囲2〜12DMG	Target	23
	Sense Summoned	召喚生物のいる方向を向く・Div	自分	5
	Summon Bandages	包帯召喚・Con	自分	15
	Summon Wisp	Wisp召喚。辺りを照らす・Con	自分	30
	―	―	―	―
ランク3	Dimensional Pocket	袋を召喚・Con	自分	40
	Elementaling Air	風の精霊を召喚・Con	自分	80
	Elementaling Earth	土の精霊を召喚・Con	自分	80
	Elementaling Fire	火の精霊を召喚・Con	自分	80
	Elementaling Water	水の精霊を召喚・Con	自分	80
	Eye of Zomm	遠隔視野・Con	自分	30
	Flame Bolt	炎によるDMG・Evo	Target	40
	Invisibility	透明になる・Div	自分	30
	Lesser Shielding	AC HP 魔法耐性UP・Abj	自分	25
	Shield of Fire	炎のDMGシールド・Abj	自分	40
	Shock of Blades	最大23+LVL数DMG・Con	Target	30
	―	―	―	―
	―	―	―	―
ランク4	Bind Affinity	Home Pointを定める・Alt	仲間	100
	Burnout	Petに自然治癒力を与える+AC STR UP・Alt	Target	35
	Cancel Magic	魔法効果を打ち消す・Abj	Target	30
	Column of Fire	炎による範囲DMG・Evo	Target	65
	Elemental: Air	水の精霊を召喚・Con	自分	120
	Elemental: Earth	土の精霊を召喚・Con	自分	120
	Elemental: Fire	火の精霊を召喚・Con	自分	120
	Elemental: Water	水の精霊を召喚・Con	自分	120
	Rain of Blades	Rain系範囲DMG・Evo	Target	62
	Summon Blade	武器召喚・Con	自分	40
	Ward Summoned	召喚生物へ30-40DMG・Evo	Target	30

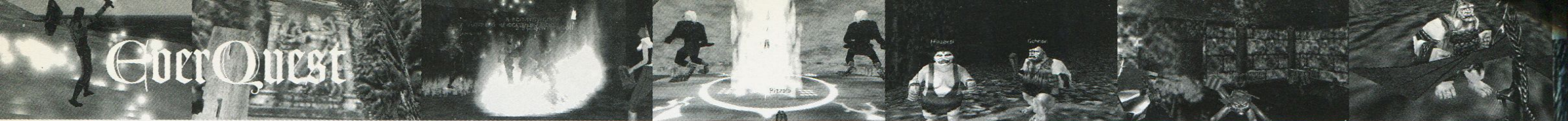
SHAMAN

ランク1	Burst of Flame	炎によるDMG・Evo	Target	7
	Cure Disease	病気の治療・Alt	Target	20
	Dexterous Aura	DEX UP・Alt	Target	10
	Endure Cold	冷気耐性UP・Abj	Target	20
	Flash of Light	閃光で目をくらませる・Div	Target	12
	Inner Fire	AC HP Up・Abj	Target	10
	Minor Healing	HP回復・Alt	Target	10
	Strengthen	STR UP・Alt	自分	10
	―	―	―	―
ランク2	Cure Poison	解毒・Alt	Target	20
	Drowsy	対象の攻撃速度DOWN・Alt	Target	20
	Endure Fire	炎耐性UP・Abj	Target	20
	Feet like Cat	AGI UP・Alt	自分	40
	Frost Rift	冷気によるDMG・Evo	Target	15
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Scale Skin	AC UP（Sneke Scale必要）・Abj	自分	25
	Sicken	対象を病気にする・Con	Target	30
	Spirit Pouch	重量軽減の袋召喚。Logoutで消滅・Con	自分	40
	Summon Drink	飲料召喚・Con	自分	10
	―	―	―	―
ランク3	Cure Blindness	目眩ましを回復・Alt	Target	20
	Endure Disease	病気耐性UP・Abj	Target	20
	Light Healing	HP回復・Alt	Target	30
	Sense Animals	至近の動物を向く・Div	自分	5
	Serpent Sight	暗視できるようになる・Div	自分	30
	Spirit of Wolf	移動速度UP 疲労軽減・Alt	Target	40
	Spirit of Bear	Stamina UP・Abj	Target	40
	Spirit Sight	透明を見破る・Div	自分	20
	Summon Food	食料召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10
	Tainted Breath	毒により持続DMG・Con	Target	40
ランク4	Bind Affinity	Home Pointを定める・Alt	仲間	100
	Burst of Strength	STR AC UP（短時間）・Abj	自分	15
	Disempower	対象のAC STR STA DOWN・Alt	Target	45
	Enduring Breath	水中呼吸(Fish scaleを消費)・Alt	Target	35
	Endure Poison	毒耐性UP・Abj	Target	20
	Invisibility vs Animals	動物から姿を隠す・Div	自分	30
	Root	相手を足止めする・Alt	Target	40
	Spirit of Snake	CHA UP・Alt	自分	40
	Spirit Strike	DMG魔法・Evo	Target	75
	Turtle Skin	AC UP・Abj	Target	50
	Walking Sleep	対象の攻撃速度DOWN・Alt	Target	60
	Levitate	空中浮遊（Bat Wingを1つ消費）・Alt	Target	30
	Burst of Strength	STR UP・Abj	自分	15

WIZARD

ランク1	Frost Bolt	冷気によるDMG・Evo	Target	10
	Minor Shielding	AC HP UP・Abj	自分	10
	Numbing Cold	冷気による範囲DMG・Evo	自分	13
	Sense Magic	アイテムの魔法を認識・Div	Target	5
	Shock of Frost	冷気によるDMG・Evo	Target	8
	Sphere of Light	光球をつくる・Div	自分	10
ランク2	Fade	短距離のランダムテレポート・Alt	自分	10
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Glimpse	短時間の視力増加・Div	自分	5
	Icestrike	冷気による範囲DMG・Evo	自分	30
	O'Keils Radiation	DMGシールド・Abj	自分	15
	Root	相手を足止めする・Alt	Target	40
	See Invisible	透明なものを見る・Div	自分	25
	Shock of Fire	炎によりDMG・Evo	Target	15
ランク3	Column of Frost	冷気によるDMG・Evo	Target	39
	Eye of Zomm	遠隔視野・Con	自分	30
	Fingers of Fire	炎による継続DMG・Evo	Target	47
	Fire Bolt	炎によるDMG・Evo	Target	40
	Lesser Shielding	AC HP UP・Abj	自分	25
	Sense Summoned	召喚生物の方を向く・Div	自分	5
	Shadow Step	短距離ランダムテレポート・Alt	自分	10
	Shock of Ice	冷気によるDMG・Evo	Target	30
ランク4	Bind Affinity	Home Pointを定める・Alt	仲間	100
	Cancel Magic	魔法効果を打ち消す・Abj	Target	30
	Firestorm	炎による範囲DMG・Evo	自分	62
	Frost Spiral Al'Kabor	冷気による範囲DMG・Evo	自分	100
	Gaze	視力を上げる・Div	自分	15
	Halo of Light	Halo of Lightの冠を召喚・Con	自分	40
	Resistant Skin	病気、毒耐性UP・Abj	自分	35
	Shock of Lightning	稲妻によるDMG・Evo	Target	60

エバQちょっとイイ話

／〜glares at you threateningly.（ガン飛ばされてます。そばにいすぎると襲いかかられる）／〜glowers at you dubiously.（不審に思われている。取引にはあまり応じてくれず、悪口ばかり言われる）→（次頁へ続く）

Spell Guide

●魔法を使える職業

『EQ』で魔法を使える職業は10種類。Bardの場合は魔法的な効果を持つ歌を唄うので厳密には魔法ではない（Manaも要らない）。この10種類は、以下の３タイプに分けられる。魔法が中心となる専業魔法使い（ENC、NEC、MAG、WIZ）と、他との複合系職業（SHD、PAL、RNG）、そして回復、補助を中心とする職業（DRU、SHN、CLR）だ。

魔法は自分やPartyの力を何倍にも増幅させるので、魔法のことを知ることは、魔法を使えない職業にとっても大変に重要なのである。自分にそして仲間に何ができるのかを、いつも把握しておこう。

（文中、使用Skillを以下のように略しました：Abj—Abjuration、Alt—Alteration、Con—Conjuration、Div—Divination、Evo—Evocation）

BARD

ランクなし	Chant of Battle	戦いの歌によりAC、STR、DEX UP	味方	-
	Chords of Dissonance	半径30にダメージ	全員	-
	Jaxan's Jig o' Vigor	疲労回復	味方	-
	Lyssa's Locating Lyric	死体の方を向く	Target	-
	Selo's Accelerando	移動速度UP、疲労回復	味方	-
	Hymn of Restoration	HP回復	味方	-
	Jonthan's Whistling Warsong	STR、AC、攻撃速度UP	自分	-
	Kelin's Lugubrious Lament	NPCの反応範囲を狭める	Target	-
	Elemental Rhythms	自然のリズム 炎、冷気、魔法耐性UP	味方	-
	Anthem de Arms	STR、攻撃速度UP	味方	-
	Cinda's Charismatic Carillon	NPCのFACTIONを高める	味方	-
	Brusco's Boastful Bellow	単体にLVL/2+1ダメージ	Target	-
	Purifying Rhythms	毒、病気、魔法耐性UP	味方	-
	Lyssa's Cataloging Libretto	リブレットでアイテムを鑑定	ITEM	-
	Kelin's Lucid Lullaby	一時的に眠らせる	Target	-
	Tarew's Aquatic Ayre	水中呼吸	味方	-
	Guardian Rhythms	AC、魔法耐性UP、シールド	味方	-
	Denon's Disruptive Discord	AC DOWN、ダメージ	全員	-
	Shauri's Sonorous Clouding	透明化	味方	-
	Largo`s Melodic Binding	AC 攻撃速度DOWN	全員	-
	Melanie`s Mellifluous Motion	短距離ランダムテレポート	味方	-
	Alenia`s Disenchanting Melody	魔法効果解除	味方	-
	Selo`s Consonant Chain	移動速度、攻撃速度DOWN	Target	-
	Lyssa`s Veracious Concord	闇視、Invis見破り	味方	-
	Psalm of Warmth	AC、冷気耐性UP	全員	-

CLERIC

ランク1	Courage	AC HP UP・Abj	Target	12
	Cure Poison	解毒・Alt	Target	20
	Divine Aura	30秒間無敵・Abj	自分	10
	Flash of Light	目眩まし・Div	Target	12
	Lull	NPCの反応範囲を狭くする・Alt	Target	10
	Minor Healing	10程度の回復・Alt	Target	10
	Sense Magic	アイテムの魔法を認識・Div	Target	5
	Spook the Dead	アンデッドを逃走させる・Alt	Target	10
	Strike	1～8のDMG Evo	Target	12
	Yaulp	STR、AC UP・Abj	自分	5
ランク2	Cure Blindness	目眩ましを回復・Alt	Target	20
	Cure Disease	病気を治療・Alt	Target	20
	Furor	18前後のDMG・Evo	Target	20
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Holy Armor	AC UP・Abj	Target	20
	Light Healing	30前後の回復・Alt	Target	25
	Reckless Strength	STR UP 時間経過後元の値よりDOWN・Alt	Target	30
	Stun	短時間、気絶させる・Evo	Target	35
	Ward Undead	対Undead 10-40程度のDMG・Evo	Target	30
	Summon Drink	飲み物召喚 Logoutで消滅・Con	自分	10
ランク3	Center	AC HP UP 長時間・Abj	Target	40
	Endure Fire	炎耐性UP・Abj	Target	20
	Endure Poison	毒耐性UP・Abj	Target	20
	Fear	NPCを逃走させる・Alt	Target	40
	Hammer of Wrath	マジックウォーハンマーを召喚・Con	自分	50
	Invigor	Stamina回復・Alt	Target	20
	Root	相手を足止めする・Alt	Target	40
	Sense the Dead	もっとも近いUndeadを向く・Div	自分	5
	Soothe	Lullの上位魔法。NPCの反応範囲を狭める・Alt	Target	30
	Summon Food	食料召喚 Logoutで消滅・Con	自分	10
	Word of Pain	自分の周りに範囲DMG・Evo	—	47
ランク4	Bind Affinity	HomePointを定める・Alt	仲間	100
	Cancel Magic	魔法効果を打ち消す・Abj	Target	30
	Endure Cold	冷気耐性UP・Abj	Target	20
	Endure Disease	病気耐性UP・Abj	Target	20
	Expulse Undead	対Undead 90程度のDMG・Evo	Target	60
	Halo of Light	Halo of Lightの冠を召喚・Con	自分	40
	Healing	80前後の回復・Alt	Target	60
	Invisibility to Undead	Undeadに対し透明化・Div	Target	40
	Sense Summoned	至近の召喚生物を向く・Div	自分	5
	Smite	80前後のDMG・Evo	Target	70
	Symbol of Transal	HP UP Cat's Eye Agateを1個消費・Abj	Target	55

DRUID

ランク1	Burst of Flame	炎によるDMG・Evo	Target	7
	Dance of the Fireflies	微かな光を灯す・Div	自分	10
	Endure Fire	炎耐性UP・Abj	Target	20
	Flame Lick	炎によるDMGとAC DOWN（Fire Beetle Eyeが必要）・Evo	Target	10
	Lull Animal	動物をなだめる・Alt	Target	10
	Minor Healing	HP回復・Alt	Target	10
	Panic Animal	動物を逃走させる・Alt	Target	10
	Sense Animals	至近の動物を向く・Div	自分	5
	Skin Like Wood	AC HP UP・Abj	Target	10
	Snare	対象の移動速度DOWN・Alt	Target	15
ランク2	Burst of Fire	炎によるDMG・Evo	Target	15
	Camouflage	周囲と同化し姿を消す・Div	Target	15
	Cure Disease	病気の治療・Alt	Target	20
	Cure Poison	解毒・Alt	Target	20
	Gate	Home Pointへテレポート・Alt	自分	70
	Grasping Roots	対象を固定＋DMG・Alt	Target	40
	Harmony	対象の怒りを収める・Abj	Target	25
	Invoke Lightning	稲妻によるDMG・Evo	Target	32
	Ward Summoned	召喚生物にDMG・Evo	Target	30
	Whirling Wind	つむじ風によるDMG＋対象の詠唱中断・Con	Target	24
ランク3	Endure Cold	冷気耐性UP・Abj	Target	20
	Enduring Breath	水中呼吸(Fish scaleを消費)・Alt	Target	35
	Firefist	攻撃力UP・Evo	自分	30
	Ignite	炎によるDMG・Evo	Target	30
	Invisibility vs Animals	動物から姿を隠す・Div	自分	30
	Light Healing	HP回復・Alt	Target	30
	Shield of Thistles	AC UP＋DMGシールド・Abj	Target	40
	Starshine	星の瞬きのような光を灯す・Con	自分	50
	Strength of Earth	STR UP・Alt	Target	40
	Thistlecoat	DMGシールド・Abj	自分	20
	Treeform	木に姿を変える・Alt	自分	40
	—	—	—	—
ランク4	Befriend Animal	動物を魅了する・Alt	Target	70
	Bind Affinity	Home Pointを定める・Alt	仲間	100
	Cascade of Hail	Rain系範囲DMGダメージ・Evo	Target	62
	Expulse Summoned	召喚生物にDMG・Evo	Target	60
	Halo of Light	後光の光を灯す・Con	自分	40
	Invigor	Stanima回復・Alt	Target	20
	Levitate	空中浮遊（Bat Wingを1つ消費）・Alt	Target	30
	See Invisible	透明なもの、隠れているものを見る・Div	自分	25
	Skin Like Rock	AC HP UP・Abj	Target	60
	Spirit of Wolf	移動速度UP 疲労軽減・Alt	Target	40
	Stinging Swarm	蜂の群による持続DMG・Con	Target	65
	Summon Drink	飲み物召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10
	Summon Food	食料召喚 Logoutすると消滅・Con	自分	10

PALADIN

ランク1	Courage	AC HP UP・Abj	Target	12
	Cure Poison	解毒・Alt	Target	20
	Flash of Light	目眩まし・Div	Target	12
	Minor Healing	HP回復・Alt	Target	10
	Sense Magic	アイテムの魔法を認識・Div	Target	5
	Spook the Dead	アンデッドを逃走させる・Alt	Target	10
	Yaulp	STR、AC UP・Abj	自分	5
ランク2	Cure Disease	病気を治療・Alt	Target	20
	Hammer of Wrath	マジックウォーハンマーを召喚・Con	自分	50
	Holy Armor	AC UP・Abj	Target	20
	Light Healing	30前後の回復・Alt	Target	25
	Lull	NPCの反応範囲を狭くする・Alt	Target	10
	Sense the Dead	至近のUndeadを向く・Div	自分	5
	Ward Undead	対Undead 10-40程度のDMG・Evo	Target	30
ランク3	Center	AC HP UP 長時間・Abj	Target	40
	Endure Poison	毒耐性UP・Abj	Target	20
	Halo of Light	Halo of Lightの冠を召喚・Con	自分	40
	Invigor	Stamina回復・Alt	Target	20
	Invisibility to Undead	Undeadに対し透明化・Div	Target	40
	Reckless Strength	STR UP 時間経過後元の値よりDOWN・Alt	Target	30
	Root	相手を足止めする・Alt	Target	40
ランク4	Expulse Undead	対Undead 90程度のDMG・Evo	Target	60
	Hammer of Striking	魔法のウォーハンマー召還・Con	自分	100
	Healing	HP回復・Alt	Target	60
	Soothe	Lullの上位魔法。NPCの反応範囲を狭める・Alt	Target	30
	Sprit Armor	AC UP・Abj	Target	75
	Stun	移動禁止　持続・Evo	Target	35
	Symbol of Transal	HP UP Cat's Eye Agateを1個消費・Abj	Target	55

RANGER

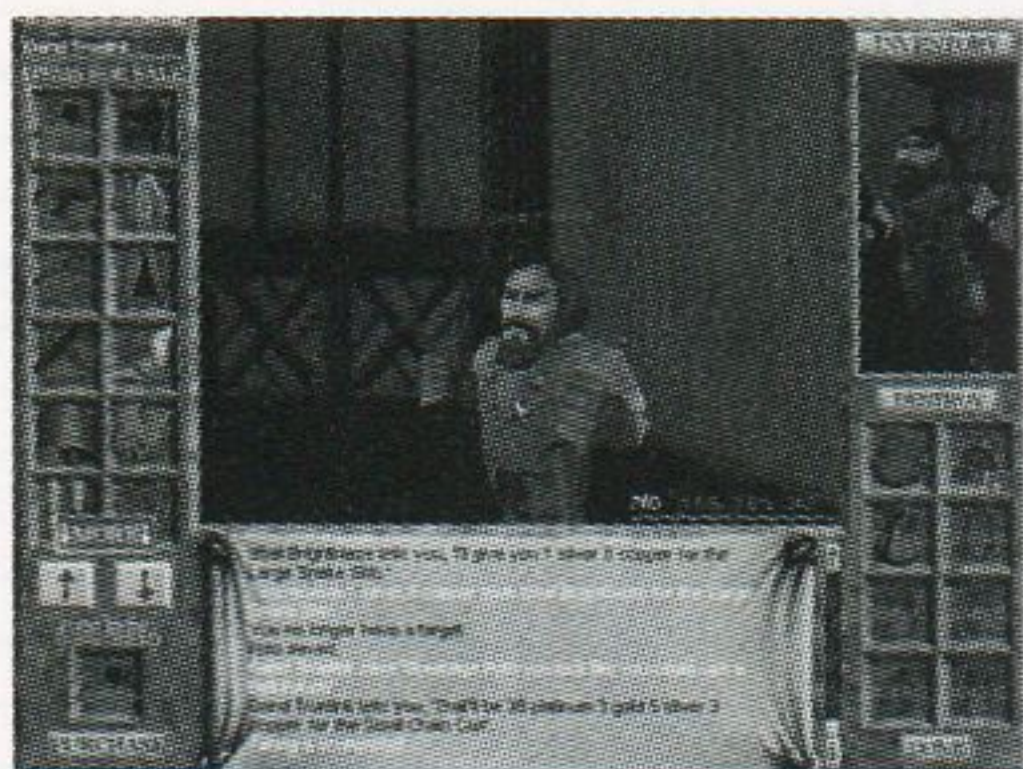
ランク1	Endure Fire	炎耐性UP・Abj	Target	20
	Flame Lick	炎によるDMGとAC DOWN（Fire Beetle Eyeが必要）・Evo	Target	10
	Glimpse	視力を上げる・Div	自分	5
	Lull Animal	動物をなだめる・Alt	Target	10
	Minor Healing	HP回復・Alt	Target	10
	Skin Like Wood	AC HP UP・Abj	Target	10
	Snare	対象の移動速度DOWN・Alt	Target	15
ランク2	Burst of Fire	炎によるDMG・Evo	Target	15
	Camouflage	周囲と同化し姿を消す・Div	Target	15
	Cure Poison	解毒・Alt	Target	20
	Feet like Cat	AGI UP・Alt	自分	40
	Grasping Roots	対象を固定＋DMG・Alt	Target	40
	Invoke Lightning	稲妻によるDMG・Evo	Target	32
	Thistlecoat	AC UP・Abj	自分	20
	Bind Sight	Targetの視点で見る・Div	Target	15
	Enduring Breath	水中呼吸(Fish scaleを消費)・Alt	Target	35

エバQちょっとイイ話

/conciderでは、NPCの強さだけでなく、こちらへの反応を知ることもできる。見なれぬNPCがいたら近づく前にチェックしよう。以下、敵意から好意の順に解説した。～scowls at you,ready to attack.（てめェ殺す!） →（右頁へ続く）

画面の見方

①操作などのHELPと画面やサウンド設定などをおこなうOPTIONウィンドウを開く
②職業ごとに違うアイコンInventoryが開く。Iキーで代用できる。
③SpellBookを開くアイコン。Spellを書き込む、Spellをスロットにセットする、Meditationする、など使用頻度は非常に高い。
④ユーザー設定のアイコンスロット。6スロット用意されている。アイコン上で右クリックし続けるとそのアイコンが外せるので、それをここにドロップすればいい。
⑤Spellのスロット。ここにセットしたSpellのみゲーム中で使用できる。左クリックで解除し、付け直すことができる。
⑥メッセージ画面。ゲーム中のメッセージは全てここに表示される。
⑦ゲーム画面。
⑧魔法による効果などを表示したアイコン。左クリックすることで任意に外すことができる。病気、毒などはその限りではない。
⑨HP（赤いバー）、MANA（青いバー）、STAMINA（黄色いバー）の状態を表示。このバーの1目盛りをbubble(bub)と呼ぶ。
⑩Partyを組む場合、仲間の名前とHPがここに表示される。
⑪自分がターゲット（相手の上で左クリック）している対象がここに表示される。NPCに話しかける、戦う、Spellを使うなどの際に必要。
⑫ABILITIES：自分の使えるアビリティを表示させるアイコン。
COMBAT：戦闘時に使用するスキルを表示させるアイコン。
SOCIALS：ゲームプレイに役立つ様々なアイコンを呼び出す。カスタマイズ可能。
WHO：PCの職業、レベルなどを知る際に使うアイコン。ターゲットの必要あり。「/W PC名」の方が一般的で、あまり使わない。
INVITE：他のPCをPartyに誘うさいに使う。ターゲットの必要あり。誘われた場合はFOLLOWに変わる。
DISBAND：Partyを解散する。Partyを抜ける際に使用するアイコン。
CAMP：ゲームを抜ける為にCAMPする為のアイコン。使う前にSIT（座る）必要あり。
SHIT：HP、MANAを回復する、CAMPをする為にSIT（座る）アイコン。
WALK/RUN：歩く/走るを切り替えるアイコン。

序盤は敵から得たアイテムを売ることでお金を稼いでいく。NPCを相手に売る場合は、そのNPCの上で右クリック。左側にアイテム欄が現れたら売買可能だ。NPCとの物の売買にはCHAが大きく影響するので、CHAの低いキャラクターは他のPCに売買を頼むのも一つの手だ。

アイテムの売買をするNPCはBendorとも呼ばれる。売っているものはBendorによって決まっているが、アイテム欄の下の方には他のPCが売ったItemもある。ここから掘り出しものを探すのも生活の知恵である。

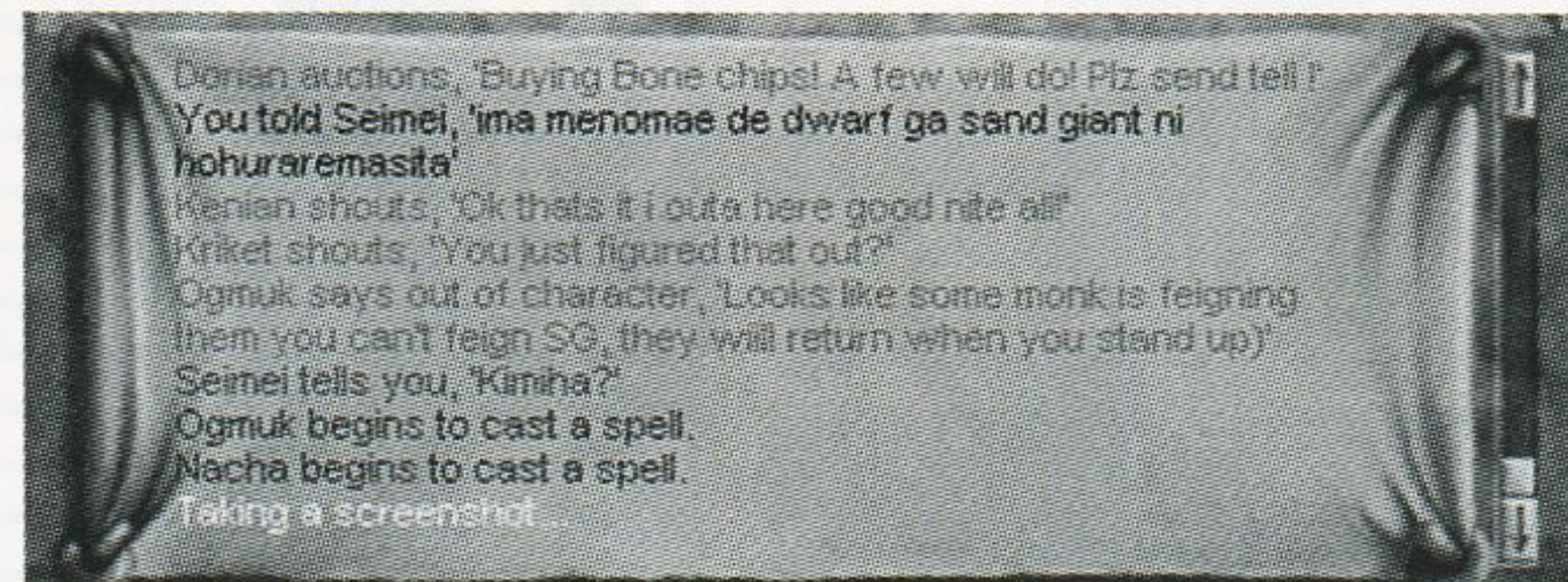
●死んでしまったら

不幸にして死んでしまった場合、自分の死体を探しLootしないと、手に入れたお金、アイテムが失われてしまう（Login時間が24時間を過ぎると消失といわれている）。が、Norrathの地は広く死体を見失ってしまうことも多い。知らない場所で死にそうになった場合は/loc（自分の位置を表示）コマンドを必ず使っておこう。またレベルの上がったBRD、NECは死体を探すことができるので頼んでみるのも手だ。また危険な場所で死んだ場合は、/corpseコマンドで死体を安全な場所まで引っ張っていこう。

Lootする際にご対面する自分の死体。だが、悠長に死体を眺めている時間はない。Lootする瞬間は周囲が見えず、敵が近づいても分からないからだ。手際よくアイテムを移送しよう。急いでいるときは右クリック。一発でInventoryへItemが移る

●他のPCとのコミュニケーション

『EVER QUEST』は、他のPCとのコミュニケーションが非常に重要なゲームであり、その為の手段も多数用意されている。状況に応じてこれを使い分ける。

・/say （文章）……周囲の狭い範囲にいるPCに声を届かせる。returnキーを押しそのままメッセージを入れると/sayと同じ。
・/shout （文章）……同一ZONEにいる全てのPCに向けて声を発するコマンド。危険なNPCやTrainの警告がされるのでshoutには注意を払う必要がある。Trainの警告の場合は、何のTrainであり、どこに向かっているかという情報を加えるのがベターだ。
・/tell （キャラ名） （文章）……同一サーバーにいる特定PCへ話しかけるコマンド。返事は「/r」もしくはRキー押しで対応できる。
・/auction （文章）……主にPC間でのアイテムの売買に使われるコマンド。auctionでは店で入手できないアイテムを入手できることも。
・/out of character （文章）……キャラクターではなくプレイヤーとして発言するコマンド。

●クエストについて

Norrathの各地にはクエストと呼ばれる様々なPC用のミニイベントが用意されている。最も簡単なクエストは前頁でも紹介した、Guildマスターに手紙を渡すというもの。アイテムを渡すというだけでなく、NPCを殺してアイテムを入手するという物騒なものもある。NPCをターゲット（上の画面説明を参照）し、Norrath共通の挨拶であるhailをする（Hキーを押す）。何も応えないNPCが多いが、中には返答するものもいる。そのメッセージの中にカギカッコで括られた言葉がある場合はクエストがある可能性が高い。クエストを発動させるにはその後も会話を続ける必要があるが、カッコの中が名詞の場合はWhat、Howの後にその単語、動詞の場合はI（私）のあとのその動詞、be動詞が入る場合はI amのあとに言葉を続けると次のステップへ進めることが多い。クエストでしか得られない貴重なアイテムもNorrathにはたくさんある。

初心者向けQUEST情報

ここに取り上げたQUESTは、初級レベルでもこなせるものばかりである。どんどんチャレンジしていただきたい。ただしQUESTによっては評判が大きく作用するので相手との関係には常に気を配っておこう。

●「報酬はMoonStone」
場所：Qeynos
Gnollが持っているGnollFangをQeynosにあるWarギルドのCaptain Tillinに渡すと、評判とMoonStoneが貰える。ただしCLEギルドからのFunctionが下がるので注意。

●「QeynosHillの皮職人」
場所：QeynosHill
QeynosHillは皮職人の兄妹が暮らしており、兄Baobob Millersには狼の皮を、妹Chandra Millersには熊の皮を渡し指定された金額の工賃を払うと、種族職業問わない皮装備を作って貰える。ACは熊皮の物の方が上だ。

●「ピラニア退治」
場所：Rivevale
Rivevaleにある湖の桟橋、または店の中にいるFiddy Bobbickに湖に棲息するピラニアを倒し、持っている「牙」を渡すと、いくらかの報酬と評判、そしてちょっとした旅のアイテム（ウエストポーチ等）が貰える。

●「Magギルドからの依頼」
場所：Felwitehe
MagギルドのNiola Impholderにbatwingを4つ渡すと、いくらかの報酬・評判とRANK1のスペル「Flara」が貰える。

●「戦士の証」
場所：Kaladim
KaladimのWarギルドにいるBlood ForgeにBBを徘徊しているNPCオーガ男女の首を渡すと、次の依頼として殺しを頼まれ、それを遂行すれば、Functionがあがりいくらかの報酬と魔法のハンマーBloodForgeHummerが貰える。

●「寒さよけのマント」
場所：EverFrostPeaks
雪原を徘徊しているKorg IcebergにPolarBearSkinと5ppを渡すと、Clak of the IceBearを作って貰える。ただ、彼を殺すことでさらに性能のよいマントが入手できるため、見つけるのは難しい。

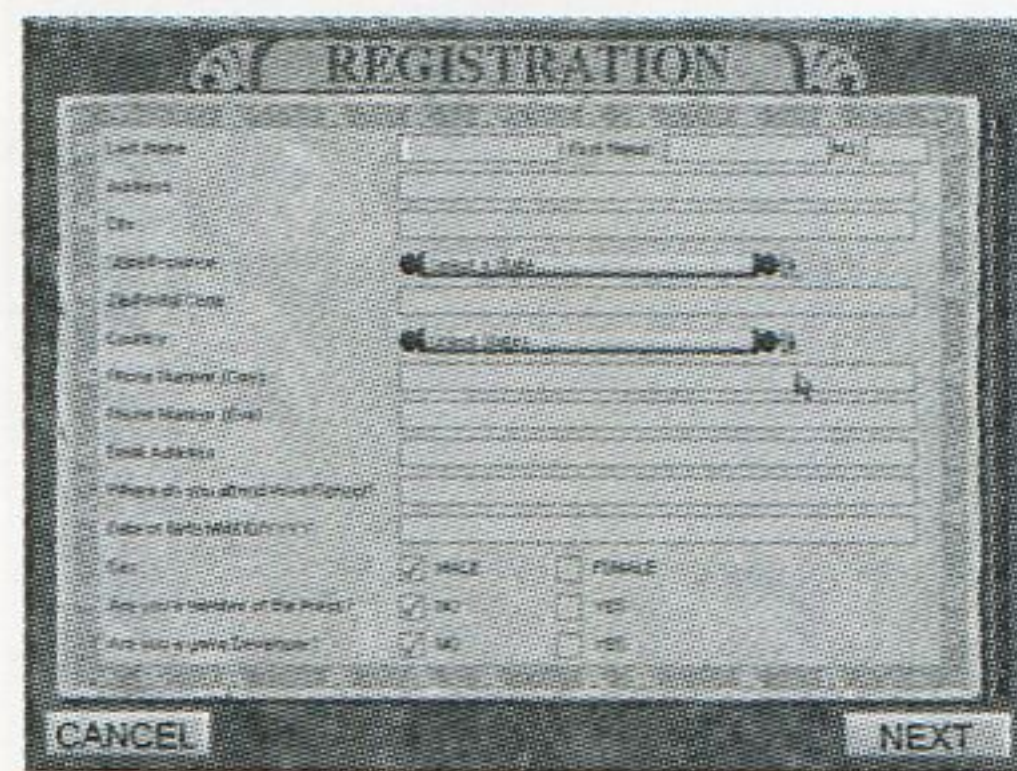
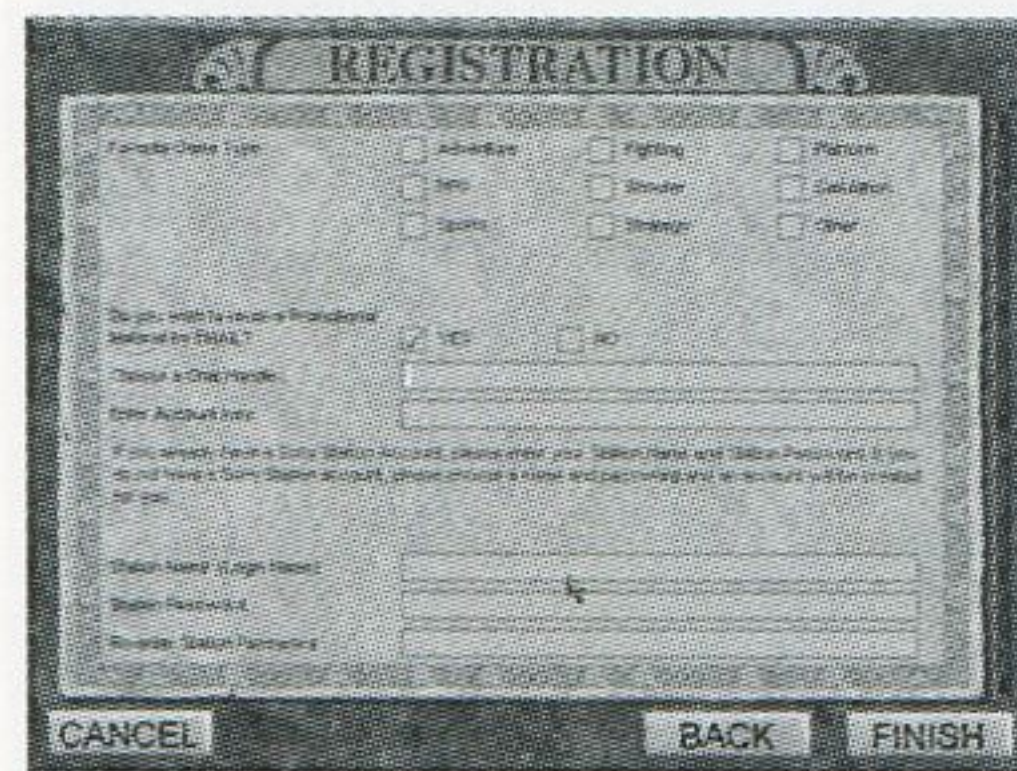
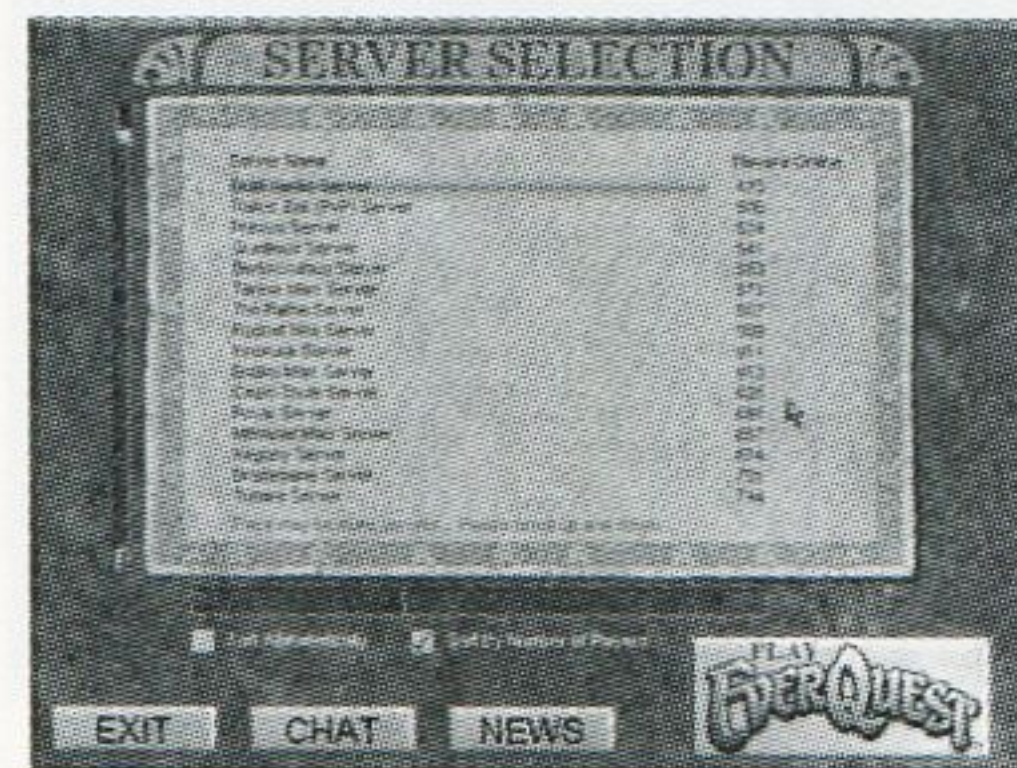
エバQちょっとイイ話
PALギルドのクエストで「堕落したFreePortのGuardを殺せ」と言われることもある。このため、FreePortGuardのキャプテンはOrc族と癒着しているのではとの噂がある。ただし真偽のほどは定かではない。

First Step Guide

一見複雑そうに見える『EVER QUEST』だが、慣れてしまえば意外に簡単なもの。序盤で挫けてしまわないために、初歩の初歩をお教えいたします。

●まず初めに

課金制のネットワークゲームである『EVER QUEST』を遊ぶためには、まずいくつかの登録を済ませる必要がある。必要なのは『EVER QUEST』のソフト本体と、クレジットカード。ここで使用できるカードはVISA、MASTER、AMEXの３種類のみだが、国内のクレジットカードでもVISA、もしくはMASTERが使えるものならば問題はない。

詳しい手順はソフト同梱の手引き書をご覧いただきたいが、登録を済ませて得たアカウントネームとパスワードは絶対にメモしておくこと。『EVER QUEST』のインストールしてあるパソコンならば、このアカウントネームとパスワードを入力すればどのパソコンからでも『ＥＱ』を遊ぶことができる。つまりそれさえ知ってしまえば本人のふりをして無料で『ＥＱ』を遊ぶことができるので、他人には絶対知られないように。実際、アカウントとパスワードを教えるようにとのニセメールに注意、という警告が出たことがある。

アカウントの登録画面。ソフトの本体のキーナンバーはソフト１本につき１つ。２度は使用できない。ここで入力するステーションネームは、ゲームの中で使用する名前ではなく、「EQ」を使用するための名前である。ステーションネームとパスワードは登録終了後、変更することができる。

サービス使用料の支払いについての入力画面。クレジットカードのナンバーを入力する。支払い方法は一月ごと、半年分一括、一年分一括など複数の選択肢がある。これも登録後の変更が可能になっている。変更する場合は、メインタイトル画面でCHANGE ACCOUNTを選択する。

無事に登録が済むと、サーバー選択の画面へ。現在稼働中のサーバーが表示される。サーバーによってはゲームのルールが違うものもあるので事前に確認しておこう。サーバーを選択したら右下の大きなボタンをクリック。キャラクター選択画面へ。

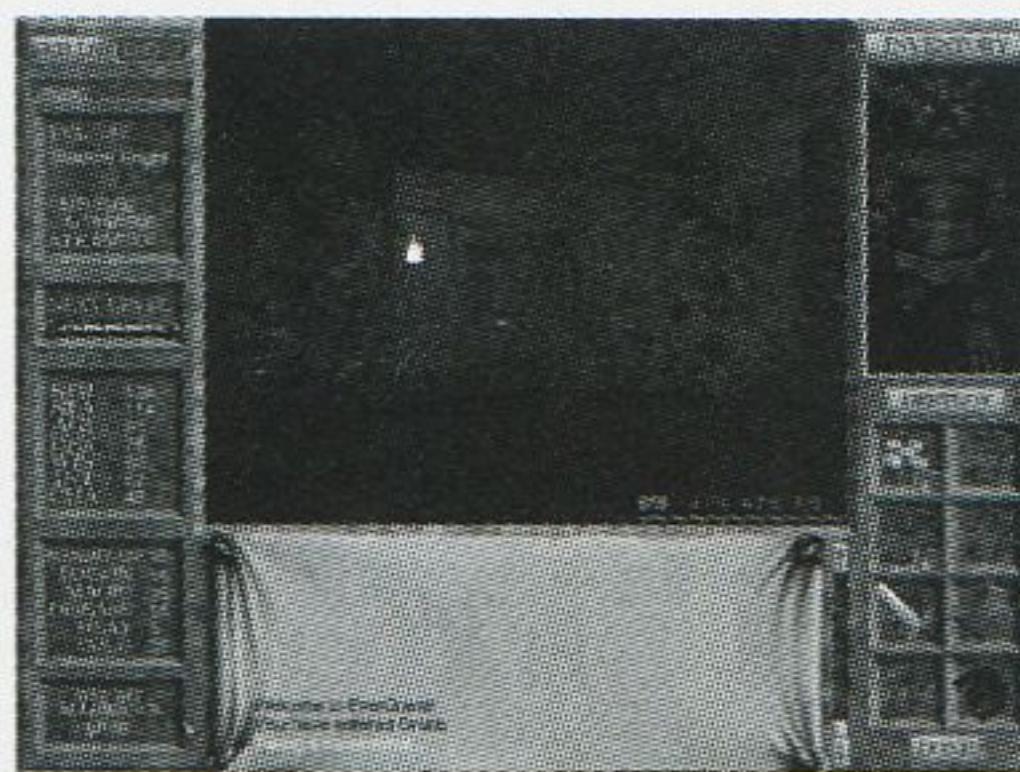
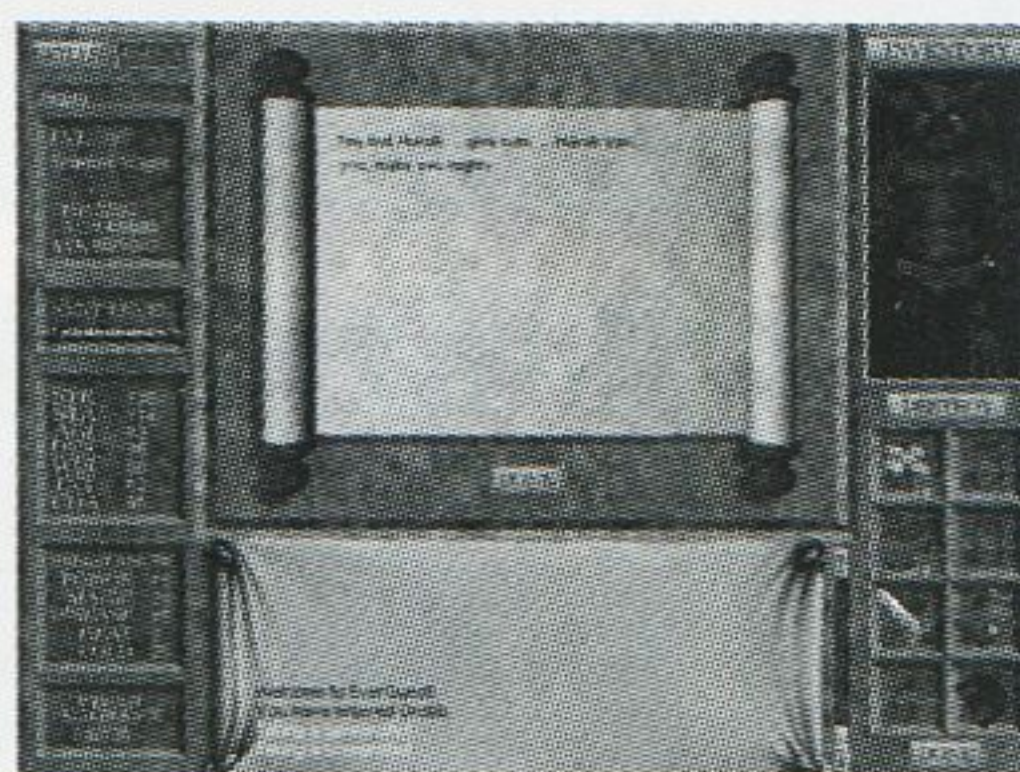
●キャラクター作成

無事にアカウントを取得したら、次はキャラクターの作成へ。ここでは種族、顔、キャラクター名、性別、クラス（職業）、宗教、出生地を選択する。ここで注意したいのが種族と宗教の選択だ。『EVER QUEST』の世界ではDarkElf、Ogre、TrollなどのEVIL系種族と他の種族が敵対関係にある。それぞれの属性のキャラクターは敵対する属性の街に入ることができない。しかしNorrathにはGOOD属性の種族の街の方が圧倒的に多いので、Evil系種族は大陸を移動する際などに非常に不便なのである。また宗教も関係を決定する要素の一つで、選んだ神次第でGOODにもEVILにも属性は変わる。基本的にGOODの属性の種族でも、邪神を選択することができる職業（ex：HumanのClericなど）がある。

どちらを選んだとしても『EQ』の面白さに変わりはない。が、EVIL系種族の方が苦労が多いことを、キャラクター作成時には認識しておく必要があるだろう。

種族、クラスを選んだら、ボーナスポイントを各ステータスに振り分ける。振り分ける先はプレイヤー個人の判断だが、選んだクラスの長所を生かすような振り分け方をするプレイヤーが多いようだ。また、選んだ名前が受け入れられないことも多いので、何度もトライしよう。

●Norrathへ

キャラクターの作成が終わったら、早速Norrathへ。まずはInventory画面を開けて持ち物を確認。食料、水が５つずつ。武器、手紙、赤い本（赤い本についてはカコミ参照）を持っているはずだ。まずは手紙を自分のクラスのギルドに持っていこう（写真にて解説）。ギルドは各クラスごとに設置され、ここでSkill（P81にて解説）の訓練、ポイントの振り分けをおこなう。ゲーム何度も訪れる場所なので覚えておこう。最初に持っている手紙は、それを使う前に戦闘して死んだりすると無くなってしまうので注意。ギルドの場所とともに食料、水を入手できる場所も確認しておきたい。

ゲームを始めた時のInventory画面。食べ物と武器、そしてもう一つある土色の紙（魔法使いの場合はSpellシートもあるので注意）。これが手紙だ。中身を読むには、カーソルを手紙の上に持っていき右ダブルクリック。

すると中に書いてあることが読めるようになる。この手紙はTrollのものなので短くて非常に読みやすいが、他の種族だともっと長いことが多い。その中から人の名前を探そう。それがこの手紙を渡すべき相手だ。

生まれた街の自分の職業ギルドにいる相手に渡そう。手紙を左クリックしてドラッグ、それをゲーム画面上の相手の上でドロップするとItem受け渡しの画面になる。TRADEボタンを押して取引を承認しよう。これでクエスト完遂である。

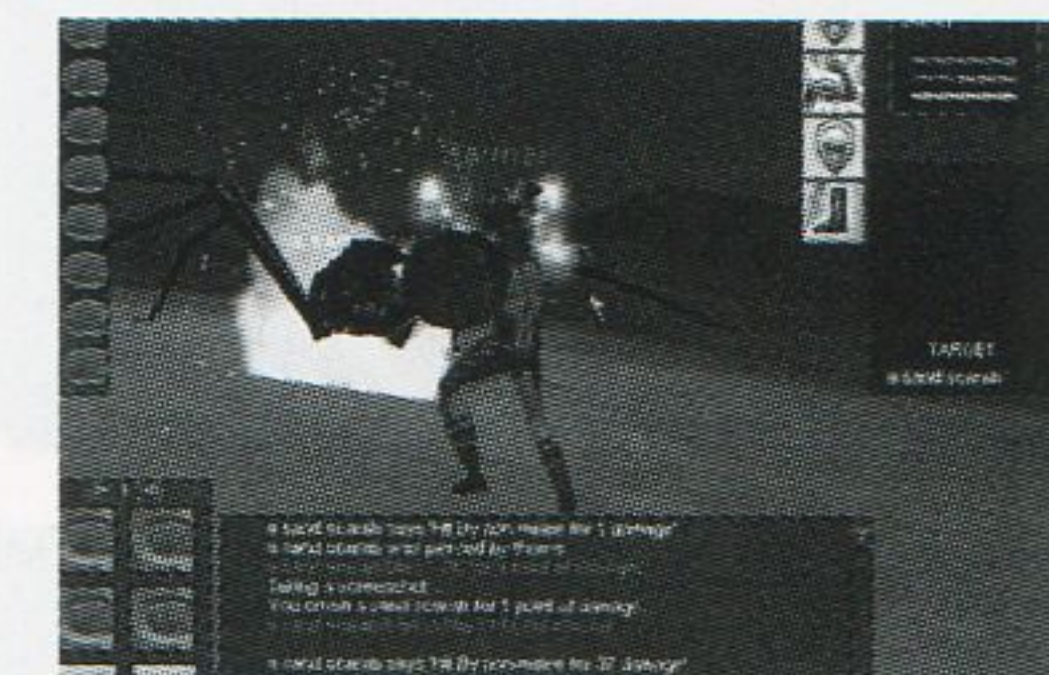
●初めての戦闘

敵と戦う前には、まず/considerコマンド（マウス右クリックで代用可。/con、Ｃキーも）を使い、敵の強さを知っておこう。表示されたメッセージの色は自分から見た敵の強さを表している（強い順に赤、黄、黒、青、緑）。このコマンドを使う際には対象をターゲット（画面説明参照）する必要がある。緑の敵は安全なのだがSkill（P81参照）ポイントが得られずEXPも入らないことが多い。ソロプレイなら青、Partyプレイなら黒以上の敵と戦うのが効率的だ。

戦闘は、戦う相手をターゲット（画面説明参照）することから始まる。その後、戦闘なら戦闘用のアイコンかＡキー、Spellを使用する場合はそのSpellのアイコンをクリックする。直接攻撃の場合は間合いに気をつけること。遠すぎても近すぎても当たらないし、武器によって間合いが異なる。詠唱は、敵の攻撃で妨害されるので、敵の攻撃と同時に唱えるといった工夫が必要だ。

敵を倒したら死体をLootしよう。アイテムやお金が入手できる。Lootは死体を右クリック。あとはアイテムをドラッグ＆ドロップする。右クリックしてもアイテムがとれない場合は、距離が合っていないか、あなたにLootする権利がないということだ。

敵から逃げる場合に注意したいのが、HPが２bub（画面説明参照）を切ると足が遅くなってしまうこと。決断はなるべく早いほうがいいということだ。逃げる際にTrain（大勢の敵を引き連れて逃げる状態）を作ってしまったら、/shout（後述）で警告するのがマナーである。

戦闘によって失われたHPやMANAは自動回復するが、座る（SIT）ことで回復の速度は速くなる。その際、魔法使い系はMeditationのSkillでMANAの回復速度が上がる。またHPが50%を切った場合はBandage（包帯）で回復できる。これは全クラス共通だ。

ゲームに慣れていくと、キャラや魔法の特性による様々な作戦が使えるようになる。ゲーム開始からしばらくは一人で十分に戦えるので、この間に自分のキャラの特徴に慣れていこう。

●アイテムの売買

Norrathで生きていくには、お金を稼ぐことも重要だ。Norrathには、プラチナ、ゴールド、シルバー、カッパーの４つの通貨単位があり、10進法で繰り上がる（例：10カッパーは１シルバー）。この通貨の両替はBankでおこなえる。ちなみに貨幣にも重さがあるので、機会があるごとに両替はしておいたほうがいい。

エバQちょっとイイ話

FreePortのMAGのギルドのクエストで、OrcOracleを倒し、彼らから出るベルトをギルドに届けるというものがある。これをこなすと、どういうわけかFreePortのガード達のファンクションが下がってしまう！　さらに、→（右頁へ続く）

37 Ocean of Tears

AntonicaとFaydwerの間に広がる海洋。ここは定期船で移動する。途中停泊する2つの島には、ここのクエストでしか手に入らないアイテムもあるが、敵のLVLも高めである。AviakやGoblin、Cycropsが棲む小島や岩山が点在している。

38 Kaladim

Faydwer東部に位置するDwarfの故郷。入り口に巨大なDwarf像があるのが特徴的である。洞窟の内部に作られた街で、内部は意外に広い。街の中に鉱山の入り口があり、鉱物系のアイテムを売るNPCもいる。港が近くFaydwerの玄関口的な位置にあり、人の往来は盛んだ。
Guild：CLR・PAL・WAR・ROG

39 Dagnor's Cauldron

Faydwer南東部の寒々とした海辺の光景が広がる地域。Aqua Goblinなどが棲息している。Unrest入り口はこのZONEにある。中央の島にはSpecterがおり、また海中にも屋敷が沈んでいる。多くの謎を秘めたZONEだ。
NPC：CAMP・Orc Scout、Goblin、NPC

Estate of Unrest

Undeadの住む恐ろしい館。昼間より夜間の方がNPCが強いという特徴がある。ここを冒険するには入り口付近でも最低LVL20のPartyが必要。ここにいるガーゴイルの目玉は一つ9PP程度という高価格で売れる。

40 Butcherblock Mountain

Faydwer西部に広がる起伏に富んだ緑地。Giant Batなど動物系の敵やGoblinが徘徊している。Chessboadと呼ばれているUndeadSkeltonのSPAWNポイントはLVL10前後のプレイヤーで賑わう。またクエストNPCのOgreが時折現れてPCを襲う。
NPC：CAMP・Goblin×4、Bandit、Orc・SPAWN・Skelton×2

41 Greater Faydark & Kelethin

Feydwer中央部の大森林地帯。ZONE内にWood Elfの故郷Kelethinという街がそのままある珍しい場所。High Elfの街Felwitheもここに入り口がある。Kelethinは巨大な木の上に作られた街で、3つのエレベーターを使って出入りする。落ちると即死級のDMGを受ける。OrcのダンジョンClan Crushboneの入り口があり、またその付近のOrc CAMPで狩りをする冒険者も多い。
NPC：CAMP・Orc、Banded

Clan Crushbone

Orcが住む城を中心としたOrcのダンジョン。城の内部からDark ElfのD'vinnを引き連れたTrainがやってくることがよくあり、ZONE際で大乱戦が繰り広げられる。SBSやDCPなどのマジックアイテムを狙うCamperが多い。
Guild：DRU・RNG・ROG・BRD・WAR

42 Felwithe

High Elfの故郷の街。白く壮麗な城が霧の中に現れてきて、大変美しい。内部も整然としており、把握がしやすい街である。ただ、CCBなどの存在もあって、Kelethinに流れるPCもまた多い。Erudinのようにワープして移動する場所がある。
Guild：PAL・CLR・WIZ・MAG・ENC

43 Lessor Faydark

GreaterFaydark東部の森林地帯。GreaterFaydarkより敵のレベルが若干高めである。ただし巡回している敵の姿は非常に少ない。壁際にあるブラウニーCAMPに近づくと、すぐに強力な魔法攻撃を開始されるので近寄らないほうが無難だ。
NPC：CAMP・Orc×4、Bandid×3・SPAWN・Undead

44 Steamfont Mountain

Faydwer東部の地帯。このZONEの人気スポットは、大きなネジの近くにあるMinotaurの出現するダンジョンだ。ここで手に入るMINO AXE（1H SLASH）は初級TANK系には非常にありがたい武器だ。比較的容易に手にはいるので挑戦の価値はあり。が、ライバルも多い。
NPC：CAMP：Cobolt×4

45 A'kanon

Norrath最東部に位置するGnomeの故郷。メカニカルなギミックが多く、内部に動物園といった施設さえあるこの街は、かなり異色。A'kanon内部や周辺地域で見かける、機械仕掛けの音がする疑似生命を殺してしまうとA'kanonのFunctionが下がるので注意。
Guild：CLR・ENC・MAG・NEC・ROG・WAR・WIZ

EQ COLUM

日本人はマナーが悪い？

「日本人ってマナーが悪い」という言葉を時々耳にします。これは、日本人プレイヤーとしては非常に悲しいことですが、その理由は何なのでしょう？　一つはネットゲームに日本人が慣れていないため、ゲームでの振るまい方に問題があるようです。『EQ』の世界はゲームといえどプレイヤーが集まって構成されているひとつの社会です。そこにルールやモラルが存在するのはあたりまえのことなのですが、慣れていない人たちは『EQ』の世界も「ゲーム」と考え、攻略的遊び方をしてしまうようです。たとえば、助け合いが必要なCrushBoneのような混戦地帯でも我先に逃げ出してしまったり、Camperが多くいるところで相手の取り分を考えずに傍若無人に振るまい、そこにSPAWNする敵を全てとってしまったり。その場の状況が見えないといった感じに見受けられます。言葉の壁もあり、うまくコミュニケーションが取れない日本人は悪気がなくそういった状況に陥ってしまうことが多いようですが、挨拶をされても無視してしまったり、もっとひどいプレイヤーになると外人に対し日本語で心ない罵倒をする人もいるようです。もちろん、こういった問題は当然日本人だけではのものではなく、マナーの悪い外人も数多くいます。よくHP内の掲示板でも見かける「Camperの常識について」や「KSは許せない」といった類の書き込み。「人がやっているから」とか「こうしないと獲物がとられてしまうから」などというふうに考えがちですが、できるだけ余裕のあるプレイをしたいものです。ゲームといえど『EQ』は人と協調して成り立つ世界。その世界を壊していくことは、ゲームそのものを否定していくことに他なりません。

たびたび起こるHP内でのKS論争。『EQ』をプレイしていると避けて通れない問題の一つ。

エバQちょっとイイ話 持てる物の重量の限度はSTRといっしょ。それを超えると移動にも戦闘にも支障が出てくる。小銭の持ち過ぎに注意しよう。あと、白クマ帽をかぶっているバーバリアンは黒クマに襲われやすいぞ！　（それはうそ）

Najena

LavastormMountainにある中級以上のLVLのプレイヤー向けのダンジョン。登場するNPCは多彩で、落下トラップなどの危険も多い。が、レアアイテムが多数出るので、非常に人気が高い。特にJ-Bootsを求めるCAMPは有名である。

30 South Desert of Ro

砂漠地帯の最南部。南側は丘陵地帯となり、Swampへとつながる。非常に多くのCAMP、SPAWNポイントがあることが大きな特色だ。Swampから1ZONEなので、TrollやOgreの狩り場ともなっている。
NPC：CAMP・Orc×5、Dervish×3、SPAWN・Ruin×3

34 Mountain of Rathe

Lake Rathetear同様、高いLVLのプレイヤーのPartyでないと対処できないNPCがおり、LVLの低いうちはAntonica西部へ抜けるなら別ルートを考えよう。このZONEの中にはCombine武器を売っているCampがある。
NPC：CAMP・NPC

26 Lavastorm Mountain

Nektulos Forestにつながる火山地帯。溶岩に落ちると即死級のダメージを受けてしまう。Najena、Solusek' A、Bへの入り口はここにある。Combine武器を売るGypsyCAMP、DruidのSpellを売る店もある。
NPC：CAMP・Goblin×2、Gypsy

31 Oggok

Antonica南部に位置するOgreの故郷の街。あまり複雑な建築物はなく、基本的に穴蔵ばかりで薄暗い。だがそれゆえに迷ってしまい易いという面もある。他の種族のプレイヤーが立ち寄ることも少ない寂しい街だ。
ギルド：SHN・SHD・WAR

35 Grobb

Antonica南部に位置するTrollの故郷。岩肌に穴をあけたような住居が多い。日中も薄暗いので見通しは悪いが、覚えてしまえばその構造はそれほど複雑ではない。牢屋に捕まっているFloglokに手を出すと、Guardに成敗される。
Guild：SHN・SHD・WAR

27 Freeport

Antonica東部最大の街。Human、Half Elfの故郷。North、East、Westの3つのZONEで構成されている。Faydwayへの玄関口でもあり、人の往来は非常に多い。また、Evil系種族も使える施設が地下にあり、ここを通り港へ出ることも可能だ。North、Westに隣接している平原は低いLVLのプレイヤーの訓練の場として最適。
Guild：BRD・CLR・ENC・PAL・ROG・MNK・MAG・WIZ・WAR・NEC・SHD

32 Ferrott

Oggok南部に広がる薄暗く見通しの悪い森林。敵が少ないので、探すのが結構辛くおまけに迷いやすい。これを嫌って早々にSwampへ脱出するOgreのプレイヤーも多い。道沿いを進むのがベターである。森の中にあるLizardmanのピラミッドにはSpecterもいる。
NPC：CAMP・Lizardman

36 Innothule Swamp

Trollの訓練の場。Floglok、Coboltがメインの敵。Floglokのリンクは非常に厳しく、一度にかなり多くの敵を相手する場合もよく起こる。UndeadがSPAWNする塔やSpellBendorもZONE内にいる。Floglokのダンジョン、Gukの入り口はここにある。
NPC：SPAWN・Undead

28 North Desert of Ro

Freeport南部に広がる砂漠地帯。Freeport寄りのエリアをDorn B Dynnという Dark ElfNPCがうろついていることがある。また低いLVLのプレイヤーはMadman、Ghoulなどのundeadにも注意。砂漠では海際で休息を取るのが安全。
NPC：CAMP・Dervish×3、NPC×1、SPAWN・Undead

Cazic-Thule

Lizardmanの住むダンジョン。奥の奥まで進まないならば、それほどLVLが高くなくとも進入は可能だが、それなりの危険を覚悟する必要はあるだろう。魔法の鎧Rubiplateが出るため現在、24時間休むことなく混んでいるダンジョンでもある。

Upper Guk (guktop)

Floglokの住むダンジョン。Undead属性のLower Gukの住人とは対立しており、Low Gukの敵を倒すとUpperのfuctionは上がる（その逆はなし）。リンクの厳しさには注意。

29 Oasis of Marr

中央部にオアシスのある砂漠地帯。このオアシス中央部には塔があり、Specterがこれを守る。他とリンクしないワニを目当てにLVL20前後のプレイヤーが集まっている。Sand Giantが徘徊しているので注意。レアSPAWNのLockjawというワニはマジックアイテムを持っていることも。
NPC：CAMP・Dervish×3、Orc

33 Lake Rathetear

Antonica南部の湖。ZONEのほとんどが湖であり移動はBOATで。Gnollがメインだが夜間になるとGreater Zombieなど強いUndeadも現れる。Aviakの居住地も点在している。
NPC：CAMP・Banded、Ogre、Orc、SPAWN・Undead

Lower Guk (gukbottom)

Norrath最強クラスのダンジョンともいわれているのがこのLower Guk。Undeadのfloglokを中心にUndead属性の敵が多数登場する。Upper Gukとは対立しており、Floglokと相性が良いプレイヤーでも襲われる。PAL専用の聖なる剣Goulbaneが眠っている。

エバQちょっとイイ話
死んでしまった場合のペナルティはEXPの削減。だが、LVL.4までは大目に見てもらえ、初期装備も失われることはない。ただしギルドへの手紙は消えてしまうので注意。

13 North Karana

Karana平原北部地帯。中央部のCAMPにはCombine武器を売るBendorがいるが、このZONEはGriffin、Griffeneや、HGが徘徊する場所でもあり、買い物中に襲われることもよくある。またRiderというNamed（名前付き、レアSPAWNでありLVLが高いことが多い）NPCやBarbarian、GnomeのNPCのPartyが現れる。

14 East Karana

Karana平原東部。これより東は山岳地帯となる。北東部にShop群、北西部にはDruidの里がある。Griffin、Lionがメインの敵で、また南部にはGnollが多数SPAWNする。Named Gnoll、CycropsがSPAWNすることも。North Karanaからの橋付近にLargoというNPCが徘徊していることがよくあり、Evil系種族のプレイヤーが、ZONEしたとたんに襲われることも。
NPC：CAMP・Banded

Infected Paw

Gnollが棲息するダンジョン。初級のダンジョンで、LVL12、3のPartyなら制圧可能である。Runed Totem Staffを出すNPCがおり、これを求める冒険者の数がとても多い。Trainが頻繁に起こる場所でもある。

15 Beholder Maze

Antonica大陸中央の山岳の迷宮。Clan Runny Eyeへとつながる。メインのNPCはMinotaur、Evil Eyeなど。また中央部にEvil Eyeの巣が存在している。LVL20以下なら近寄らないのが無難だ。

16 Clan Runny Eye

Goblinの棲息するダンジョン。内部を巡回しているEvil Eyeの攻撃は苛烈で一撃200DMGということも。これがまれに1階まで上がってくることがある。BIBSやレンズなどマジックアイテムが入手できるため人も多いがTrainも強烈。Beholder Mazeへの出口は1階にある。

17 Rivervale

Antonica中央部に位置するHalflingの故郷。いつも陽気な音楽がかかっている。街の池の中にはピラニアがおり、呑気に泳いでいると襲われる。体の大きな種族には入れない場所もある。この街で売っている野菜は、料理に必要なアイテムだが、食料としても使用できる。
Guild：CLR・DRU・ROG・WAR

18 Misty Ticket

Rivervale南部に広がる緑地。低いLVLのHalflingの訓練の場。ZONE内に城壁で囲まれた土地があり、内部にOrcやGoblinのCAMPが点在している。城壁にはGuardが常駐しているが、CAMPからは遠いのでRunny EyeにZONEするほうが安全である。

19 Highpass Hold

Antonica中央山岳部に切り開かれた土地。ZONE境界付近に強力なOrc、GnollがSPAWNするため、これを狙うCamperがいないと、低LVLのうちは通過は厳しい。ZONE中央付近に危険なNPCのCAMPがあるので近づかないように。
NPC：CAMP・NPC、SPAWN・Orc・Gnoll

20 High Keep

Highpass内にある、石造りの城壁に囲まれた街。内部は4層に分かれている。地下に牢があり、クエストNPCの姫がとらわれているが、地下のGoblinは他のZONEに比べてとても強く、また囚人たちも襲ってくる。

21 Kithicor Forest

Rivervale南部に広がる鬱蒼とした森林地帯。敵の数は少ないが、比較的LVLの高いUndeadNPCがさまよっていることもある。ZONE南西部の道沿いに、Shopが点在している。
NPC：SPAWN・Ruin

22 West Commonlands

Freeport西部に広がる平野。北部の緑地と南部の砂漠からなる。Griffin、HGや、レアSPAWNのWereWolf、Gix、DragoonなどのNPCが登場する。またCAMPやSPAWNポイントも多い。Undeadのダンジョン、Befallenは南部砂漠地帯にぽっかりと口を開けている。
NPC：CAMP・Orc、Dervish、SPAWN・Undead

23 East Commonlands

Freeportから1ZONE、Neriakからも1ZONEということで、GoodとEvilが入り交じって狩りをしている光景が見られる。4つのInnがあり、FreeportちかくからINN1、INN2、INN3。壁際をhiddenと呼んでいる。North RoへのTunnel入り口もあり、内部にはWell-Balanceの武器を売るBendorがいる。
NPC：CAMP・Orc×2、SPAWN・Ruin

Beffalen

Undeadの住むダンジョン。狭い通路と落下トラップに注意。Skeltonに加え、Dark Elf、Troll、OgreのNEC、SHDがSPAWNする。ZONE内の移動には複数の鍵が必要なので、Partyからははぐれないように。出られなくなってしまう。

Neriak

Common北部に位置するDark Elfの故郷。Antonica東部のEvil系種族の拠点として機能する。街は3ZONEに分かれOgreやTrollの街もあるのだが、それらの種族のプレイヤーがGuildを使えないことがあり、Freeport地下まで出向かなくてはならない。
Guild：CLR・ENC・MAG・NEC・ROG・SHD・WAR・WIZ

25 Nekutulos Forest

Neriak東部に広がる暗い緑地。低いLVLのDark Elfの訓練の場。Guardに加え、Stone、Iron Guardianが徘徊し、Evil系にとっては安全だが、敵を奪われることもしばしば。東部にはSkeltonやLesser MummyのSPAWNするピラミッドがある。
NPC：CAMP・Halfling×2、SPAWN・Undead×2

エバQちょっとイイ話

/corpseコマンドの連打により、自分の死体を「蹴り」ながら前へ進むことができる。これは通称「CorpseKick」と呼ばれ、前方確認しながら素早く死体を移動させる方法。高レベルのダンジョンでの死体の回収に有効。

All Zones Information

『EVER QUEST』の舞台となるNorrathは50以上のZONEで分けられている。ここではその中の53ZONEの情報を簡単に紹介する。ここで紹介した以外にはSolusekA、B、Prain of FearといったZONEがあるが、比較的新しく解放されたZONEであり、特にPrain of FearはLVL制限されLVL46以下では入れなくなったため、割愛させていただいた。

1 Erudin

Eruditeの故郷。Norrath西部の島Odusにある。知的なEruditeの建設した街だけに移動に使うテレポートの石や、自動運行のハシケなどがある。OdusはErudという人間の率いたものたちに発見された島で、先住していたKerraを追いやり、このErudinを作ったという。
Guild：CLR・ENC・MAG・PAL・WIZ

2 Toxxulia Forest

Erudin南部に広がる森林。低いLVLのEruditeの訓練の場。日中も薄暗く見通しがとても悪い。ZONE中央に橋があり、この先にCoboltのCAMPが点在している。西部の船着き場から船を漕いで進むとKerraの住むKerra Isleに着く。
Guild：NEC
NPC：CAMP・Cobolt×2、SPAWN・Ruin（Undead）×2

3 Kerra Isle

Erudin南西部に位置する島。ネコ人間Kerraが棲息している。過去の経緯からEruditeとの相性は最悪だが、他の種族なら襲われないことも多い。南にはNPCのNECたちの住む島がある。

4 Halas

Antonica北部に位置するBarbarianの故郷。街は雪と氷に覆われた白銀の世界である。街の構造は単純で迷うことはない。街から外に出るには、前に広がる湖を渡る必要がある。渡し船も就航しているが時間がかかるので、泳いで渡るのが一般的である。
Guild：ROG・SHN・WAR

5 Everfrost Peaks

Halas南部に広がる土地。低レベルBarbarianの訓練の場。西部は渓谷、東部は平野になっており、渓谷部にはGoblin、Gnoll、平野部にはIce Orc、Skelton、マンモスなどが現れる。渓谷から平野への出口と、平野の川沿いにGuardのいるポイントがある。
NPC：CAMP・Ice Goblin

6 Permafrost Keep

Ice Goblinの棲息する城。正面の門と、門の北側に入り口があるが、正面の門にはIce Giantがおり危険度が高いので、通常は北側入り口から入る。LVL25以上のPartyで挑むべきダンジョンである。

7 Surefall Glade

Qeynos北部に位置する、RNG、DRUを選択したHumanの故郷（Half Elfも選択可）。街のなかに熊の棲む洞窟があることからもわかるように、この地域のRNG、DRUのNPCは熊ととても仲がいい。
Guild：RNG・DRU

8 Qeynos

Antonica西部に位置する、Norrath最大の街。主にHumanが故郷とする。South、North、Catacombsの3つのZONEに分かれており、その中に様々な施設が配置されている。Goodの一部の種族では、相性の関係で施設を使えないこともある。またEvil系はCatacombsの施設は使用できる。Qeynos北部に隣接する平原は、低いLVLのキャラの訓練の場である。
Guild：CLR・MNK・PAL・ROG・BRD・ENC・MAG・WAR・WIZ・SHD

9 Qeynos Hills

Qeynosの北、Surefall Gladeの南に位置する平野。西部にはBlackburrowの入り口がありGnollがSPAWNする。ここで熊狩りをするならば、RNG、DRUのNPCに狙われることを覚悟の上で。West Karanaへ向かう道沿いにGuardのいるポイントがある。
NPC：SPAWN・Ruin

10 Blackburrow

犬人間Gnollの棲息するダンジョン。一階はLVL5～8のPartyの訓練に最適だが、Trainも頻発するので注意は必要だ。Halas方面へ抜ける際はこのダンジョンを抜けなくてはならない。皮首輪など低いLVLのキャラ向けマジックアイテムが入手可能。

11 West Karana

Antonica西部に広がる大平原。中でもWestはNorrath最大の広さを誇るZONEである。低いLVLのNPCからHill Giant（HG）まで幅広いLVLの敵が現れる。中央山岳地帯はCycropsがSPAWNするので注意が必要。南部にある農場のGnollやOgreは、農場主であるMiller氏（Human）の養子でクエストNPCである。道沿いにGuardのポイントあり。
NPC：CAMP・Banded、Ogre、SPAWN・Ruin

12 South Karana

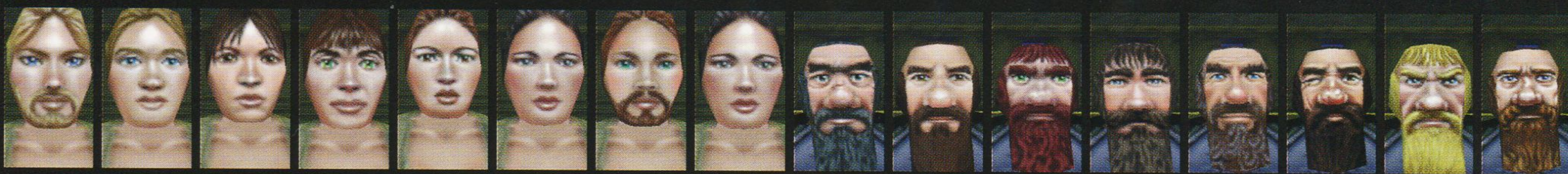
Karana平原南部地帯。鳥人間Aviakや馬人間Centourの住む村がある。またZONE中央にInfected Pawへの入り口がある。Cycropsが急に襲ってくることはあるが、他のKarana平原に比べれば安全度は高い。このZONEからLake Ruthetearを抜ける、Oggokや、GrobbなどAntonica南部へ向かえる。
NPC：SPAWN・Ruin×2、Skelton

エバQちょっとイイ話
CHA（カリスマ）値は、街で買い物をするとき大きく影響し、CHA値が低いと買うものは高く、売るものは安くなってしまう。TROLLとHIGHELFではパンの値段が1SP近く異なる。高い買い物はCHA値の高い友人に頼むのも手だ。

Barbarian

Dark Elf

Dwarf

Erudite

Gnome

Half Elf

Half Ling

High Elf

Human

Ogre

Troll

Wood Elf

Races&Classes

種族・職業

『EVER QUEST』に用意された12の種族と14の職業。そのどれもに特徴があり、その組み合わせで能力も千差万別。十分に考えて自分のキャラを作成しよう。

Barbarian
バーバリアン

STR、STAの基本値が高いのが特徴的な人間型種族。体が大きいため、装備できる防具はLargeサイズのみである。出生地はAntonicaの北の果て、Halasであり、全種族中Cold耐性が最も高い。種族特有のSkillとしてSlamを最初から覚えている。職業：ROG・SHN・WAR

Gnome
ノーム

Norrathで最も小さい種族。INTの基本値はEruditeに次ぐ高さを持っている。またAGI、DEXも高めだ。Tinkering、UltravisionのSkillを持つ。前者は細工のSkillで様々な道具を造り出すことができる。出生地はFaydwerの頭部、A'kanonである。防具のサイズはsmall。職業：CLR・ENC・MAG・NEC・ROG・WAR・WIZ

Human
ヒューマン

すべてのステータスにおいて平均的な能力を持ち、人間族。それゆえに選択できる職業は全種族中最多。Monkを選択できる種族はHumanのみである。選択した職業によって、Qeynos、Freeport、Surefall Gladeの3地点に出生する。多種族に比べLVLアップのスピードが速い。
職業：BRD・CLR・DRU・ENC・MAG・MNK・NEC・PAL・RNG・ROG・SHD・WAR・WIZ

Dark Elf
ダークエルフ

Evil系のエルフ族。能力的にはHigh Elfに近い。ElfゆえにWIS、INTが高く、Evil系で専業Casterを選択したいならこの種族しかない。出生地はNeriak。HidingとUltravisionのSkillを持ち、後者のお陰で暗闇でも完全に目が見える。防具はsmall、Mideum装備可能。職業：CLR・ENC・MAG・NEC・ROG・SHD・WAR・WIZ

Half Elf
ハーフエルフ

人間との混血種であるHalf Elf。AGI、DEXが高めだがあとは平均値。複合職業に向いたバランスを持っているといえる。職業、宗教の組み合わせにより出生地をAntonica、Faydwerにまたがって選択できる唯一の種族である。固有SkillはInfravision、防具のサイズはMideum。職業：BRD・DRU・PAL・RNG・ROG・WAR

Ogre
オーガ

Norrath最大の種族。Evil系である。全種族中、最も高いSTR、STA値と、最も低いCHA値という特徴を持っている。特にSTR、STAの基本値が両者とも120を越えている点は魅力的だ。またUltravisionを固有のSkillとして持ち暗闇をものともしない。出生地はOggok、防具のサイズはLargeである。職業：SHN・SHD・WAR

Dwarf
ドワーフ

大型種族についでSTR、STAの値が高く、WISも比較的高いのでCLRと相性がいい。だが、CHAの低さはOgre並みという欠点も。Inflavision、Sence HeadingのSkillを持ち、特に後者は最初からLVL50である。出生地はFaydwerの玄関口、Kaladim。小型種族なので、装備できる防具はsmallのみだ。職業：CLR・PAL・ROG・WAR

Half Ling
ハーフリング

全種族中最高ランクのAGI、DEX値を持つ小型種族。種族固有Skillとして Hiding、Infravisionを持っている。Wood Elfと比較的似たタイプだが、ROGならHalf Ling、DRUならWood Elfの方が性能は高くなるだろう。出生地はAntonica中央部のRivervale。防具のサイズはsmall。職業：CLR・DRU・ROG・WAR

Troll
トロル

Norrathの中で最も不気味な外見を持つEvil系の大型種族。STR、STAの高さはOgreに次ぐ高さ。inflavision、Slam、Regenerarionの固有Skillを持ち、特にTrollのみが持つRegenerationはHPの回復を早めるという特性を持っている。出生地はGrobb、防具のサイズはLargeである。職業：SHN・SHD・WAR

Erudite
エリュダイト

全種族中INTの基本値が最も高い知性派種族。複合系職業ではPALを選択できるのみで、あとはすべて専業魔法使い。同タイプのHigh Elfよりも INT、WISに能力値が偏っているためCasterを選ぶ方が無難だ。Norrathの西の果て、OdusのErudinを出生地としている。防具のサイズはMedium。職業：CLR・ENC・MAG・NEC・PAL・WIZ

High Elf
ハイエルフ

エルフ系の種族の中ではINT、WISなどのステータスが高く、Caster向きの種族である。またCHAの基本値が全種族の中で最も高いのも特徴だ。出生地はFaydwerのFelwithe。種族固有のSkillとしてInfravisionを持っている。防具のサイズはsmall、Medium。職業：CLR・ENC・MAG・PAL・WIZ

Wood Elf
ウッドエルフ

小型のエルフ族。AGI、DEX、WISが比較的高めのバランス型種族。複合職業向きの種族といえる。Infravision、ForageのSkillを持ち、野外で食料を調達することができる。出生地はFaydwerの樹上の街Kelethin。防具のサイズはSmall、Medium。職業：BRD・DRU・RNG・ROG・WAR

●職業紹介

Bard（バード・BRD）
楽器を使い様々な歌を歌うことで、自分やParty、敵に様々な魔法的な効果を与える。歌を歌うのにManaは必要ではなく、またRan k 分けされたSpellと違い、毎LVLごとに歌を覚えていく。Partyでは臨機応変に戦局に対応する必要がある。

Cleric（クレリック・CLR）
強力な回復、治癒魔法を使用できる職業。また特にUndead系NPCに対する強力な攻撃Spellを有する。Caster系では唯一SteelPlateまで装備できるのも大きな特徴といえる。Partyにおいては回復に徹することが要求される。Partyに一人は欲しい職業だ。

Druid（ドルイド・DRU）
攻撃、補助、回復と、様々なSpellを使用できる職業。万能ではあるが、突出した部分がないのも事実。高LVLになると様々な場所への瞬間移動Spellが使用可能になる。Partyにおいては補助魔法で前線を補助し、時に回復も担当する臨機応変さが必要。

Enchanter（エンチャンター・ENC）
自分やPartyの能力アップなど、補助的なSpellを中心に持つのがこの職業。Itemへの魔法効果の付与や、多種族へ変身できるSpellを使用できるなど、特殊な才能を持つ。Tiny Daggerを媒介にPetを召喚することができる。Partyにおいては、補助が中心となる。

Magician（マジシャン・MAG）
食料、水、Bandage、武器、Petと、様々なものを召喚できるのが大きな特徴である魔法使い。強力な攻撃魔法を有し、PetをTankにしたソロプレイも可能である（得られるEXPは減ってしまうが）。Partyにおいては後衛からのSpell攻撃が主である。

Monk（モンク・MNK）
Humanだけが選択できる職業。格闘家だけに使用できる武器、防具は制限されているが、LVLアップと共に、様々な固有の攻撃Skillを習得していく。LVL17から使用できるFeign Death（死んだふり）はTrainや高レベルNPCを回避するのに非常に使える。Partyでは Tank担当。

Necromancer（ネクロマンサー・NEC）
特殊な魔法を使う魔法使い。HPやSTRなどを吸収したり与えたり、Skeltonを召喚したりと、特殊なSpellが多い。死の神を崇拝し、HumanやGnormといった種族でこの職業を選ぶとEvilに近い存在となる。Partyでは補助、攻撃のSpellを使用することになるだろう。

Paladin（パラディン・PAL）
回復系Spellを使用できる聖戦士。だが、メインはやはり近接戦闘。専業戦士であるWARに比べ、習得できる戦闘Skillに制限はあるものの、Tankとしては十分頼りになる職業である。LayHandという HP全回復技を、ゲーム内時間で1日に1回使用できる。

Ranger（レンジャー・RNG）
戦士とDRUの複合職業。様々な武器を使用でき、またLVL 9からは補助、回復系のSpellが使用可能になる。敵を追跡するSkillであるTrackingをLVL 1から使用できるので、特定のNPCを探す際には非常に便利である。Partyでは全面に出ることが多くなるだろう。

Rogue（ローグ・ROG）
盗賊。扉や宝箱の鍵を開け、NPCからはアイテムを盗み出せるSkillを持つ。ROGが盗みをおこなう際は、NPCにROG用のInbentoryが自動生成するため、NPCが本来持っていたItemが失われることは無い。Partyでは全面に出て戦うことが多い。

Shadow Knight（シャドウナイト・SHD）
暗黒騎士であるSHDは、WARとNECの複合職業である。だが、PAL同様メインはTankとして近接戦闘をおこなう役割である。ゲーム内時間で1日に1度使えるHarm Touchは、LVL×10の最大DMGを周囲の敵に与えることができる。緊急時の回避に非常に有効だ。

Shaman（シャーマン・SHN）
回復、補助魔法をメインとする職業。Barbarian、Ogre、Trollと、もともとSTR、STAの高い種族でしか選択できないので、近接戦闘もある程度こなすことができる。また利用価値の高いSoWをLVL 9から使用できる。Partyでは場面に応じた行動が要求される。

Warrior（ウォリアー・WAR）
すべての武器を使用でき、また二刀流、二回攻撃など近接戦のSkillをほとんど使用できるようになる近接戦闘のスペシャリスト。直接の攻撃力では並ぶものがない。Partyでは最前線で敵をくい止めることを役割とする。

Wizard（ウィザード）
攻撃魔法を得意とする専業魔法使い。1発の攻撃力ならばWIZにかなうものはいない。反面、近接戦闘は非常に苦手であり、PartyPlay必須のクラスともいえる。LVLが上がるとDRUと同様、集団での瞬間移動Spellを使用できるようになる。Partyでは後衛からの間接攻撃がメインだ。

文中略語：STR（攻撃力）、STA（スタミナ）、AGI（回避）、DEX（攻撃、魔法の確実度）、WIS（回復、補助系魔法の能力）、INT（攻撃系魔法の能力）、CHA（魅力）、DMG（ダメージ）

り、砂漠地帯のようにEvilのプレイヤーを見かけることが多い。このCommonをさらに西へと進むとHalflingの住む街Rivervaleへ至り、その先は山岳地帯へとつながっている。

Common北側に位置するDark Elfの住む地域は、かつてEruditeたちに封印された悪の勢力が再び地上に現れ始めた最初の地域である。暗く寂しいDark Elfの森を更に奥へ進むと、火山地帯LavastormやNajena、Solusekといった恐ろしいダンジョンが、冒険者たちを待ちかまえている。

Freeport東部にはOcean of Tearsという大海が広がっている。Freeportから船に乗り東を目指せば、そこはNorrath東の果ての島Faydwerだ。

Faydwerは東西に長い陸地帯で、非常に森林の多いのが特徴である。Faydwerを訪れた冒険者を初めて迎えるのが、それはそれは巨大な石像。石や鉄を好む種族Dwarfの街Kaladimのシンボルともいえる巨大Dwarf像だ。

このFaydwerに住むのは、Elf、Dwarf、Gnormといった Good系種族のみなので、Evil系種族が旅をするにはかなり辛い土地であるともいえる。Evil系種族が唯一心休まる場所といえば、Norrath全土のOrcたちの総本山、Clan Crushboneだろうか。最近稼動を始めた種族間抗争サーバーでは、Evil系種族の拠点として機能しているという話も聞く。このOrcの本拠地とにらみ合っている格好のWood Elfの街、Kelethinは、巨大な木の上に作られた街である。知らずに街を走り回って、誤って下に落ちた不幸な冒険者は後を絶たない。街の下にはいつも死体が転がっている。このKelethinの北には、High Elfの故郷Felwitheがある。白亜の城塞が、霧の中に浮かぶ様はとても幻想的だ。

Faydwer東部、森林地帯を抜けた先にあるSteamfont Mountainは、Norrathの中でも特別変わった土地という印象を受ける。機械を細工できる小型種族Gnormが住む土地ゆえか、巨大なネジが地中に突き立っていたり、カチカチと音を立てながら動き回る疑似動物たちも動き回っている。Gnormの街A'kanonはこの地域の端に位置している。

Norrathを西から東へ一気に概観してみた。実際にNorrathを東西に走破するとゆうに数時間はかかってしまう。それも順調にいけばの話だ。それほどに広い世界の中で、日夜、1000人以上のプレイヤーが遊んでいるのである。

ZONEとは何なのか？

本来ならば制作者たちは、Norrathの世界を区切り無く続く世界として表現したかったに違いない。だが、それは現実的には不可能である。そこで制作者は、便宜上世界を50以上の地域に分け、地域を越える際にその先の地域のデータをLOADさせた。この一つ一つの地域をZONEと呼ぶ。

このZONEの概念を知っておくことは非常に重要である。

敵に襲われとても勝てそうに無いときにこのZONEを利用することがある。敵はZONEを越えて追いかけてくることができない。だからピンチに陥った時は、ZONEを越えてしまえばいいのである。この行為自体をZONEと呼ぶこともある。

また一つのZONEは、行動できるフィールドを壁が囲んでいるような、すり鉢上の構造を持っている。敵がこの壁の部分まで近づいてくることは滅多にないので、ZONEの端を進んでいけば、安全にZONEを越えることができるのである。これを「壁を走る」というようにいうこともある。

両方とも、『EQ』を遊ぶ際の基本知識なので、是非心に留めて置いて欲しい。

The WORLD of EVER QUEST

Norrathとはどんな世界なのか

本格的ネットワークRPG『EVER QUEST』の舞台であるNorrath。完全3Dで再現されたこの世界は、ただそこを歩き、ものを見るだけで楽しい。ここでは、Norrathという世界の姿のほんの一端を紹介していこう。だがここに紹介するのはほんの一端。『EQ』を実際に体験したならば、ここに書かれたことの10倍、100倍の衝撃を受けることは間違いない。

Norrathは、現在のところAntonicaと呼ばれる１つの大陸と、Odus、Faydwerという大きな島、そして多数の小島と大洋から成り立っている。現在のところと記したのは、他にもまだ大陸があるとされており、今後、拡張パックなどの形で解放される予定があるらしいからだ。ネットワークゲームは日々変化し続けるのである。

このNorrathは、雪に閉ざされた地、広大な平野、深い森林、砂漠や、密林と、非常に多彩な風景を持つ世界である。北に近づくほど寒く、南にいくほど温暖になっていくという移り変わりは、現実の世界を踏襲している。

地勢的に見てみると、NorrathはAntonica大陸中央部で大きく東西に分断されているといえる。Antonica中央部には山岳地帯が続き、東西の往来にはこの山岳地帯に属する３つのZONE（ZONEについてはカコミ参照）Beholder Maze、HighpassHold、Mountain of Ratheを抜けるルートがあるのだが、どのルートも危険な敵が多く、行き来がしづらくなっているのである。そこで便宜上、Norrath西部、東部と分けて説明していきたい。

Norrath西部の中心地は『EQ』最大の街でもあるQeynosだ。Norrath西部地域を最も特徴づけているものといえば、Qeynos東部に広がる広大なKarana平原だろう。ただひたすら続く平原の広さは、他の地域ではなかなか体験できないものである。平坦な土地ゆえに空が広く、現実時間で約40分で移り変わる『EQ』の昼夜の美しさを楽しめる場所でもある。平原の向こうに沈んでいく夕日は本当に美しい。

さて、Qeynosの北方に位置するのは、人間タイプの大型種族Barbarianたちの故郷Halasを中心とする極寒の世界だ。この地域と他の地域の往来は若干難しいので、他の地域との交流はそれほど盛んではない。また周りの風景同様、生き残るには厳しい環境でもある。だが、孤立した過酷な環境が、Barbarianプレイヤーの不思議な連帯感を生み出してもいる（こうした傾向はOgreやTrollたちの住む地域でも見られる）。

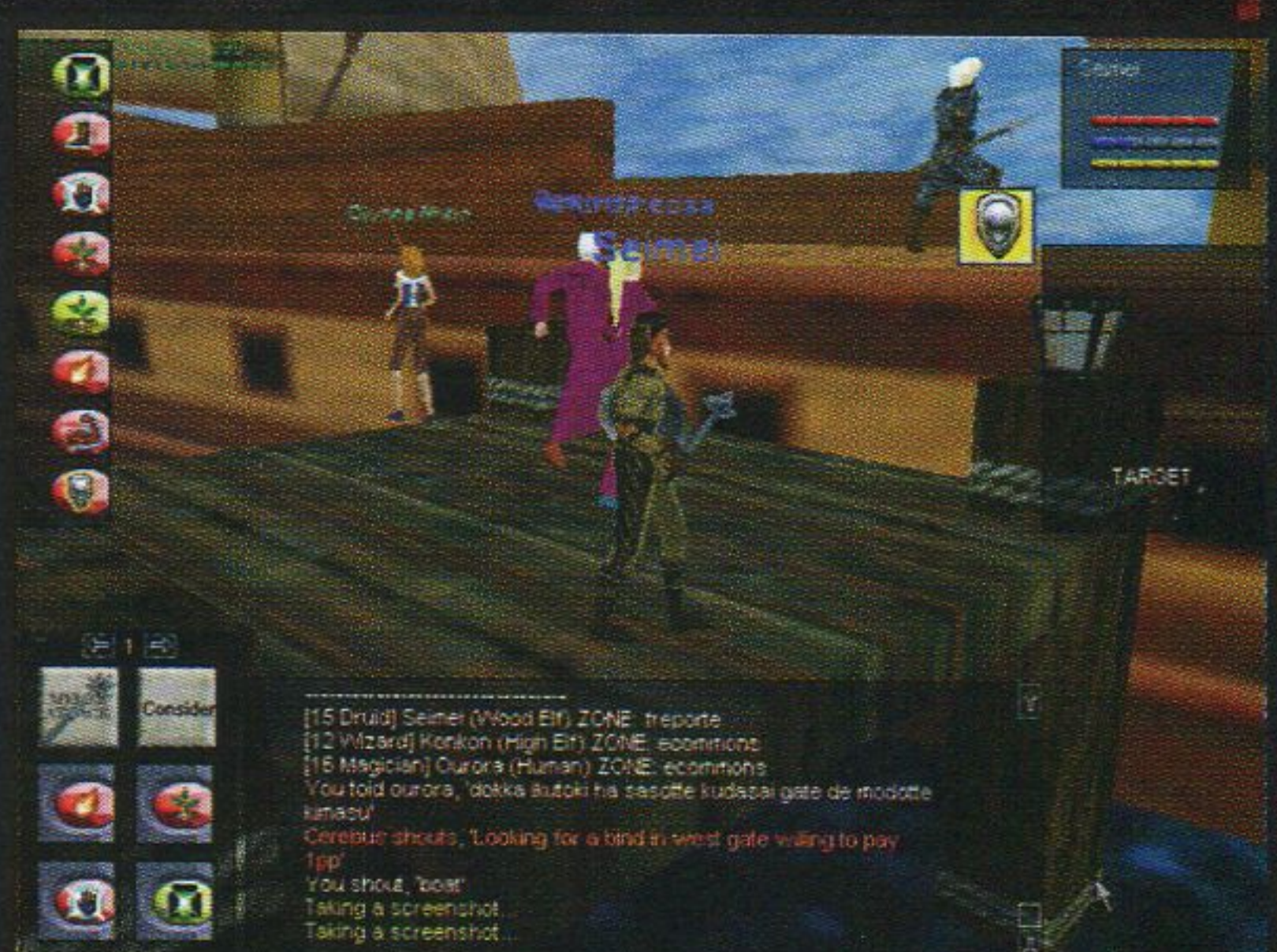
Qeynos西部にはErud's Crossingという海が広がっており、Qeynosから船に乗ってこの海を西に進めば、Norrathの神話にも大きく関わっている知的な種族Eruditeたちの住むOdus島がある。現時点で公開されているのはEruditeの街Erudin、森林地帯Toxxulia Forest、ネコ人間であるKerraの住むKerra Isleの３ZONEと少し寂しい。その為か、すぐにQeynosへと渡ってしまうEruditeたちが多いようだ。

続いてNorrath東部へ目を向けてみよう。

東部地域の中心はQeynosに並ぶ大都市、Freeportである。Qeynos、Freeportといった大都市は港を持ち、東西交通の要衝として、様々な種族のプレイヤーが集まる場所でもある。それゆえか、基本的にGood属性の種族、職業のための街でありながら、モラル面で比較的寛容な部分があり、Evil系種族でも入れるような裏町が存在している。

このFreeportから南に進むと、North Ro、Oasis、South Roと乾燥した砂漠地帯が続く。起伏の激しい砂漠の中を、見上げるような巨人や、Norrath最大のモンスター、タランチュラが動き回っていたりする。余談だが、砂漠地帯では飲料の消費が他の地域に比べて速い。他の地域の感覚でプレイしていると水が先になくなってしまう。

砂漠地帯を更に南へ進むと、その先はEvil系種族、TrollやOgreたちの住む地域へとつながっている。この砂漠地帯と、後述するFreeport西部の平原地帯では、GoodとEvilのプレイヤーが入り交じって遊ぶ光景がよく見られるが、これら２地域は、Evil系種族が、他の地域に比べてそれほど危険を感じずに動き回れる数少ない場所なのである。

Freeport西部には、Commonと呼ばれる平原地帯が広がっている。西部のKaranaほど広大ではないが、CAMPやSPAWNポイントなどがコンパクトにまとまっているので冒険しやすい場所であるともいえる。このCommonはDalk Elfの住む地域に隣接してお

りばかりをしていてもいい。『UO』での生き方は、プレイヤー次第なのだ。

また『UO』では、多数のプレイヤーによる行動が社会全体に影響を及ぼしていくような仕組みも採り入れられている。例えばそれは需給関係（例：魚を売るプレイヤーが増えると売値が下がる）や、食物連鎖（例：特定の動物が狩りで減ると、餌の少なくなった他の動物が暴れたり、天敵のいなくなった動物が増えたりする）といったもの。まったく知らない他のプレイヤーの影響を、個人、そして社会全体が受け変化していく。ゲームの中でここまでの試みをおこなったものはいままでにないのではないだろうか。自分が何をしていいかわからず、途中で挫折してしまうプレイヤーさえ出たが、それも『UO』の持つ極端なまでの自由さに拠るもの。すでにこれはゲームではなく、ひとつの社会のシミュレーションであったといえるかもしれない。

ネットワークゲームに現れた『Diablo』と『UO』。両ゲームとも、それぞれに課題を抱えてはいたが、ネットワークRPGの先駆者としての役割は十分に果たしたといえる。そしてそれぞれが持つ課題を極力解消して登場したのが、第三のネットワークRPG『EVER QUEST』なのだ。

『Diablo』で問題となったプログラム改竄。いわゆるチート行為のために、あり得ない能力と力を持ったキャラクターが現れてしまった。『EQ』の制作にあたっては発売前にわざと何度もプログラムをハックさせ問題点をつぶしていったともいわれ、またプレイヤーのデータをサーバーに持たせることでチートをしにくくした。また『UO』最大の問題でもあった通信ラグも『EQ』ではほとんど感じられない（テレホーダイ時に重くなることが増えたが『UO』程ではない）。そしてまたゲームとしても『UO』ほどには自由過ぎず、戦闘とそれによるLVLアップを軸にし、ゲーム自体をわかりやすくしている。

しかし『EQ』は、これまでのネットワークRPGのいいところを取り、そして問題点をただ解消しただけのゲームでは、もちろん、ない。

『EVER QUEST』は完全3Dのネットワーク専用RPG。世界の中にあるもの、そこで起きる出来事すべてが、プレイヤーの主観視点によって与えられるのだ。

故郷の街を離れ、新たなる土地へ旅立つ。自らの足で大陸を東へ走る。そのあいだにも、日が昇り、そして暮れる。木々の生い茂る森から果てしのない平野へ、そして砂漠へ。時に立ち止まり、周囲を見回す。危険がないことを確かめ、再び走り出す。小高い丘をかけ昇ると目の前に巨人が突如として現れ、あわてて逃げ出す。そしてまた、身の丈の数倍もありそうな異種族のプレイヤーとの邂逅。自分は相手を見上げ、相手は自分を見下ろす。短い挨拶の後、再び走り出す。ようやくたどり着いた港。目の前に巨大な船が泊まる。船に乗り込み別の島を目指す。見知らぬ生き物の住む岩礁が目の前を通り過ぎる。島にたどり着くと、今までに見たことのない種族のプレイヤーが闊歩する異国の地。再び走り出す。遠くに篝火が見える。新しい街に近づいたようだ。街の入り口には巨大な石像が建てられている。これまでの道のりを思い出しながら、じっと石像を見上げる。

ありふれた『EQ』の一場面を記してみた。文字からは伝わりにくいかもしれないが、いままでにない恐怖と、驚きの経験が確かにここにはある。そしてそれは、プレイヤーをその世界の中に誘い込み、あたかもその世界の中にいるかのごとく感じさせる巧妙な仕掛けが、『EQ』の中にたくさん仕掛けられているからだ。

ここには『EQ』が、3Dの主観視点を選択したことも非常に大きく影響を与えている。だがこれが決してすべてではない。例を挙げれば、種族ごとに決まっている体の大きさ。体の小さな種族には何でもないダンジョンが、体の大きな種族には狭く窮屈で危険に感じられる。また種族ごとに設定された相性は、様々な敵対関係を生む。特に邪悪な種族を選択したプレイヤーは、他の種族のプレイヤーに比べて、世界をより危険なもの、窮屈なものと考えているはずだ。『EQ』のメインとなる戦闘にしても同様。『Diablo』以上に過不足の多いキャラクターは、必ず他のプレイヤーの助けを必要とするようになる。『EQ』では一人では絶対に強くなれない。

自分と他との違いを視覚的、心理的に常に認識させること。これは自分というものを強く感じることに他ならない。そして、プレイヤーは知らずにその気にさせられてしまうのである。現実世界の話を持ち出すことに、これほどためらいを感じるゲームは『EQ』が初めてだ。

『Diablo』、『UO』は「場」の創造を成し遂げ、そしてその上にひとつの社会を作り上げてしまった。『EQ』はその「場」を、それとわからぬよう巧妙に、本当に巧妙に演出することで、いままで以上にゲームの中の世界への没入感を高めることに成功したといえる。

進化を続けるネットワークRPG『EVER QUEST』

そしてこれは最終到達地点ではない。プレイヤーからの働きかけ、そして作り手からの働きかけで『EQ』では常に何かが起き、そして変化を続けている。8月頭には、種族間PvP（プレイヤー対プレイヤー）サーバーがついに稼動を始めた。12ある種族を4つの勢力に分け対立させたこのサーバーは、ゲーム史上に残る一つの大きな実験だといえるかもしれない。先日このサーバーの中で、他の種族が侵攻してきたという話を聞きつけたある種族のプレイヤー数十人が、自分たちの街の入り口に大挙して集まった。またこのサーバーのテスト期間中には数十人のプレイヤーが他の勢力の街へ侵攻し、組織的な行動で街を壊滅させたという。これはもう、まさに戦争である。そしてそれが、例えば軍隊や国家を作るという話に発展しても決しておかしくない。ネットワーク上の世界に、ひとつの組織的な社会が自発的に発生する可能性も否定できないのである。

『EQ』が作り出したたった一つの舞台。だが、その舞台の完成度はいままでになく高い。そして、それがどれだけの可能性を秘めているのか。現時点で判断するのは難しい。だが、その将来を見守り、可能性を見極めることは、とても大事なことのように思える。

Captions

1. 『EVER QUEST』。主観視点のもたらす世界への没入感。他のプレイヤーなくしては命の危うい危険な世界。ネットワークゲームの到達点は確かにここにある。

2. 『Diablo』。ネットワークRPGの時代の幕を開いた意義深いゲーム。世界中のプレイヤーが熱狂し、夜毎地下迷宮に集っては戦いを繰り広げた。

3. 『Ultima Online』。世界そのものを作り上げてしまおうという一大実験。確かにネットワークの中に世界は作り上げられ、人々はゲームの新しい時代を感じた。

「自由度」と「RPG」の本当の意味を知る ネット世界に出現したもう一つの「社会」

コンピュータRPGの歴史を変える作品が登場した。その名を『EVER QUEST』。このゲームは、まさにRPGのひとつの到達点である。その凄さのわけは、いったいどこにあるのか。『EVER QUEST』が人々を魅了してやまないのは、いったいなぜなのか。

ロールプレイングゲーム、その成立

ロールプレイングゲーム（RPG）を語るときに、ひとつの物語がかならず引き合いにだされる。英国の作家J.R.Rトールキンの作り出したファンタジー小説の金字塔ともいえる『指輪物語』がそれである。神話や言語、習慣から植物の植生にいたるまで、緻密に考証された世界を舞台に、胸躍る物語が展開される『指輪物語』は、時代を超えて読み続けられている書物でもある。そして読者の誰もが一度はこう思った。「この物語のなかの世界にいってみたい」。

テーブルトークRPGといわれる遊びは、いわばそれを実現するために生まれたものだ。世界を支配する目には見えないルール。それを計算可能な形に置き換えて枠組みを作りつつ、そこからはみ出してしまうものを、人間の想像力で包んでしまう。テーブルトークRPGとは、空想の世界さえ取り込むことができる、ひとつの遊び場をつくるツールであったともいえるだろう。

『ウィザードリィ』や『ウルティマ』など、コンピュータRPGの初期の名作は、このテーブルトークRPGをコンピュータ上でおこなうことを目的としていた。人対人の遊びであったRPGが、人対コンピュータという形になったことで、自由さという点ではある程度制限された。しかしいつでも一人で遊べること、コンピュータだから表現できる複雑なシステムといった利点もあって、コンピュータゲームのなかの一ジャンルとして、RPGは定着していく。

①

日本にやってきたRPG。その後の発展。

日本では、一部のパソコンユーザーがまずこうしたRPGを遊びだした。堀井雄二氏もそのなかの一人だ。ゲーム作家として名を成す前、まだ氏が主にライターとして活動していた時代、氏はとある雑誌の自分の連載の冒頭で、APPLE IIで遊んだ『ウィザードリィ』がいかに面白かったかを書いている。そして『ドラゴンクエスト』は、堀井氏が身をもって感じた『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の面白さを、日本人向け、子供向けにアレンジして送り出したゲームだった。

当時ファミコンゲームはアクションゲーム全盛だった。そのなかで、たとえ操作が下手でも時間をかけてキャラクターを育てていけば、誰でもエンディングへとたどり着くRPGは、新鮮な驚きを持って迎えられ、すぐに広く受け入れられることになる。以降、家庭用ゲーム機を中心に、数々のRPGが制作されるようになることは、皆さんもご存じの通りだ。その後、一人遊びが前提である家庭用ゲーム機を舞台に発展した日本のRPGは、次第に物語を伝えるメディアとしての意味を強くしていく。'99年の『ファイナルファンタジーⅧ』は、その一つの到達点ということができるだろう。

ネットワークと結びつき ますます進化するRPG

一方、パソコンがゲームのプラットホームとして大きな意味を持ち、またネットワーク環境の整備も早くから進んでいた海外では、ネットワークとゲーム、そしてRPGが結びつくまでにそう時間はかからなかった。MUD（マルチユーザーダンジョン）と呼ばれる、テキストベースのネットワークRPGは既に'80年代から存在しており、また民間へ開放されたインターネットの爆発的な普及はゲームのネットワーク化をさらに加速した。その先兵ともいえる『DOOM』、『QUAKE』といった3Dシューティングゲームのネットワーク対戦は、世界的な盛り上がりを見せることになる。

そしてついに、『Diablo』が登場した。

『ウィザードリィ』の流れを汲むダンジョン探索型のRPGである『Diablo』には、もちろん一人用のゲームも用意されていた。だがこのゲームが複数のプレイヤーによるPartyプレイを前提にしていたことは、バトルネットという専用かつ無料のサーバーが用意されていたことを見ても明らかだ。ゲームのシステム自体もそう。プレイヤーが選択できる３種のキャラクターは決して万能の戦士ではなく、その真価はPartyを組むことで初めて発揮できる。また仲間にだけ影響を与えるような罠や、他のプレイヤーを殺した証となる「耳」の存在。仲間と協力し、時に裏切られる。他人との対戦プレイだからこそ可能であるこうした面白さは、そもそも『Diablo』の提供しようとするものそのものだった。そして『Diablo』は世界中で大ヒット、世界各地から多くのプレイヤーがバトルネットへと集うようになっていく。そして、そこで、新しい変化が起こり始めたのだ。

例えば、マルチプレイを楽しませるシステムとしてあった「耳」。しかし次第に他のプレイヤーを殺し「耳」を集めるもの、PK（PlayerKiller）が現れ始めた。さらに、PKに殺された恨みを晴らすべく、ホームページ上でPKに賞金（ゲーム内の通貨で）をかけるもの、その賞金目当ての賞金稼ぎも登場。『Diablo』の遊び方に関するモラル論争もこの過程で起き、ついには正義感に燃えてか、PKばかりを狙うPKKといったプレイヤーさえ現れた。

驚くべきことは、こうした出来事が、プレイヤー主導で自発的に発生してきたことだろう。『Diablo』というひとつのゲームを基礎に、新しい人間の関係が作り上げられていく。それはすでに「ネットワークゲームの面白さは他人と対戦すること」といった単純な次元を超越したところで起きた一つの事件だった。ネットワークゲームを媒介にして、社会がひとつ立ち現れてしまったのだ。

まだネットワークゲーム時代のとばぐちにたったばかりの日本に、突然やってきた『Diablo』は、当然大きな衝撃を与えた。１万本も売れればヒットといわれる国内パソコンゲーム市場で、英語版のみというハンデをも負いながら、『Diablo』は10万本という驚異的なセールスを記録した。弊誌15号（'97年７月号）でも「究極のゲーム」と銘打ち『Diablo』を紹介したが、ゲームメディアのみならず、一般の新聞、ＴＶでも『Diablo』は取り上げられた。ゲームがマスコミに登場する機会が多くなったとはいえ、異例の出来事だったといえる。

②

『Ultima Online』の登場。そして『EVER QUEST』へ。

そして一旦動き出した流れは、もう止まらなかった。さらに一歩進んだ形でネットワーク専用RPG『Ultima Online』が登場した。

この『UO』が目指したのは世界そのものを共有してしまうという壮大な試みだった。数千人のユーザーが同時に一つの世界にアクセスしその世界で生きていくのだ。

『UO』はまた、ゲームの中に大きな目標を設定せず、プレイヤーが極力自由に活動できるように様々なギミックを作り込んだ。プレイヤーはこれまでのRPGのように世界を冒険し、強い戦士を目指してもいいし、ただ腕のいい武器職人を目指してもいい。極端にいえば日がな一日何もせず、釣

ディアブロを超えるか!?

'96年末に発売されたネットワークRPG『DIABLO』は、当時「ロールプレイング」という意味で「究極」だった。私たちはそのネット世界に出現した不思議なもう一つの「社会」に魅了され、毎夜悪魔たちの蠢くダンジョンへと旅立っていった。だが、あれから3年。『DIABLOII』の発売を目前に再び私たちの前に奇跡のようなタイトルが現れた。『EVER QUEST』。その広大な世界と奥深さは僕たちを決して離さない。

エバークエストの

スゴさを見よ。

GAME HIHYOU EXTRA VERSION

Thunder

That's Great!!

A Console
Weaving Brand-New Stories

Viva La
BLOODY
GAMES!?

THE EMPIRE OF
MONKIES
SURPRISE! A MONKEY
PLAYING VIDEO GAMES

BEYOND "DIABLO"?
EVER QUEST

雑誌 03680-10
Ⓛ -99.12/3
T1103680100899
定価 890円（本体848円）

POST CARD

元気だった？

1040043

東京都中央区湊2-4-1MGビル
マイクロデザイン出版局
ゲーム批評サンダー
アンケート係行

キリトリセン

<table>
<tr><td>フリガナ
氏 名</td><td colspan="3">P.N</td></tr>
<tr><td></td><td>職 業</td><td>年 齢
歳</td><td>性 別
男・女</td></tr>
<tr><td colspan="4">〒
住 所</td></tr>
<tr><td colspan="4">よく読む雑誌名（複数回答可・以下同）</td></tr>
<tr><td colspan="4">最近面白かったゲームソフト名</td></tr>
<tr><td colspan="4">買いたいと思うゲームソフト名</td></tr>
<tr><td colspan="4">あなたの好きなゲームハードは？</td></tr>
<tr><td colspan="4">今いちばん興味のあることは？</td></tr>
</table>